
DVD
Cultures 2
Viel innovativer als Siedler 4: Mehr Wuselfaktor geht nicht!
03/2002 € 4,99 DM 9,76
Österreich € 5,40 Schweiz sfr 9,90 Dänemark dkr 50,-
Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 6,75
Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80
www.pcgames.de
PC Games
Wissen, was gespielt wird
DVD-EDITION
TOP-DEMO
Incoming Forces
Grafik-Overkill: Verteidigen Sie Ihre Basis!
TOP-DEMO
Salt Lake 2002
Go for Gold: Olympia-Abfahrt voll spielbar!
TECH-DEMO
Kreed
Besser als Doom 3?
STRONGHOLD-ADD-ON!
Die Camelot-Kampagne und fünf neue Burgen
TOP-DEMO DES MONATS (dt.)
Medal of Honor: Allied Assault
Jetzt eine komplette Mission antesten!
17 DEMOS: Auryn Quest, Comanche 4, Cry-Engine, Trainz, HoveRace
21 VIDEOS: Cultures 2, Die Gilde, Star Trek: Bridge Commander, Kreed
UPDATES: Harry Potter v1.1, RTL Skispringen 2002 v1.45, RtCW v1.1
SPECIALS: Counter-Strike Lost Maps, Yuris Rache Map-Pack, Wallpapers
KOMPLETTER CD-INHALT AUF SEITE 180
Die schnellsten CPUs im Test
Athlon XP vs. Pentium 4: Worauf es beim Kauf von Prozessoren und Mainboards wirklich ankommt.
WESTWOODS ERSTER EGO-SHOOTER IM MEGA-TEST
C&C RENEGADE
Gib Kane keine Chance: Echtzeit-Strategie goes Action.
ANNO 1503
Anno 1503 schon jetzt spielen!
PC Games sucht Beta-Tester: Großes Gewinnspiel im Heft!
EXKLUSIV ANGESPIELT! Mit Video!
Dungeon Siege
Diablo go home!
So müssen Action-Rollenspiele aussehen.
Im Heft: Diese Bilder werden Sie umhauen!
Auf DVD: Sechs Minuten echte Live-Spielszenen!
MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT
Über 30 Seiten Profi-Tipps
Medal of Honor: AA ganz leicht durchgespielt, alle Geheimräume in Return to Castle Wolfenstein, 100 Tricks für Empire Earth u. v. m.
COMPUTEC MEDIA



EDITORIAL

PETRA MAUERÖDER CHRISTIAN MÜLLER

Lieber warnen als warten

Freitag | 21. Dezember 2001

Schöne Bescherung von Fishtank: Ein „Vorweihnachtspatch" (Version 10.1) für die Wirtschaftssimulation **Car Tycoon** erscheint, die PC Games in Ausgabe 02/02 wegen Programmfehlern mit 36 Prozent bewertet. Im Begleitschreiben heißt es: „Wir hoffen, dass dieser Patch doch einige gröbere Bugs behebt, und möchten uns auch bei all jenen bedanken, die mit ihren Tests noch gewartet haben, um diese Änderungen mit einfließen zu lassen." Der Dank gilt nicht uns: Wir haben das verpackte Spiel getestet, wie es in den Handel gekommen ist – nämlich durch und durch verbugt. Unser Motto: Lieber warnen als warten.

Dienstag | 08. Januar 2002

Das Testcenter bietet zwar sehr viele Informationen (Motivationskurve, Pros & Cons, Daten & Fakten, Leistungs-Check etc.) und ist bei unseren Lesern entsprechend beliebt, benötigt aber viel Platz. Deshalb lautete die Vorgabe ans Layout-Team: gleiche Information auf weniger Fläche. Dies haben wir mit dieser Ausgabe umgesetzt: Dadurch können wir noch mehr Tests mit dem Testcenter ausstatten.

Montag | 21. Januar 2002

Nicht schlecht: Gerade mal ein Jahr ist unsere Schwesterzeitschrift **PC Games Hardware** auf dem Markt – und schon gibt es Grund zum Feiern: Das einzigartige Konzept, Hardware aus Spielersicht zu beleuchten, kommt so gut an, dass im Vergleich zum Vorquartal eine Steigerung von fast 13 Prozent verzeichnet werden konnte. Glückwunsch! Erst kürzlich bekam das Heft auch einen eigenen Web-Auftritt unter www.pcgameshardware.de. Dort gibt es tagtäglich frische News – direkt aus der Redaktion. Überhaupt dürfte kaum jemand im deutschsprachigen Raum so ein immenses Spezialwissen vorweisen können wie Thilo Bayer und sein Team. Wenn wir die Experten schon im Haus haben, dann sollen auch PC-Games-Leser davon profitieren: Wir bauen die Hardware-Rubrik aus und bieten – wie von vielen Lesern gewünscht – neben großen Marktübersichten (diesmal: Prozessoren) auch Einzeltests neu erschienener Grafikkarten und weiterer Komponenten.

Donnerstag | 24. Januar 2002

Zuletzt haben wir das 3D-Strategiespiel **Praetorians** im Sommer 2001 angeschaut. Heute gastieren die **Commandos**-Macher von Pyro Studios bei Eidos Interactive in Hamburg und zeigen ausgewählten Journalisten die neueste Version. Doch die Hardware streikt: Der ursprünglich vorgesehene Riesenplasma-Bildschirm unterstützt keine 1.024x768 Bildpunkte, diverse GeForce3-PCs vertragen die Vorab-Software nicht. Ratlosigkeit bei den Pyro-Technikern. Nachdem man sich fast damit abgefunden hat, lediglich die Bilder auf der Presse-CD zu kommentieren, endlich die erlösende Nachricht: „Es läuft!" Entwicklungsleiter Arevalo ist so begeistert, dass er gegen **den** Rechner stößt; die Festplatte schraddelt, der Lautsprecher gibt ein Besorgnis erregendes Piepsen von sich. Atemstillstand bei allen Anwesenden. Doch der Rempler bleibt ohne Folgen und Redakteur Rüdiger Steidle bekommt genügend Infos für ein Update (ab Seite 44).

Einen närrischen Februar und viel Vergnügen beim Lesen und Spielen wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

JOCHEN GEBAUER

... und Petra Mauerӧder durften das heiß erwartete Action-Rollenspiel **Dungeon Siege** länger spielen als alle anderen Redakteure zuvor. Der versammelte Neid einer ganzen Redaktion begleitete die beiden zur Münchner Microsoft-Niederlassung nach Unterschleißheim.

GEORG VALTIN

... hat sich als Redaktions-Sportskanone viel von Eidos' Olympiaspiel **Salt Lake 2002** versprochen. Doch auch dieses Spiel war unseren Testern nicht gut genug: Wie schon im vergangenen Jahr gibt es auch in der 03er-Ausgabe 2002 kein würdiges „Spiel des Monats."

DANIEL CH. KREISS

... wird „Mitarbeiter des Monats" bei der Deutschen Telekom. Grund: Für die spannende Guido-Henkel-Reportage (ab Seite 24) telefonierte er tief in der Nacht geschlagene zwei Stunden mit dem deutschen Spieledesigner, der in Kalifornien wohnt und arbeitet.

Inhalt 3/2002

Aktuelles

Vorschau



Cultures 2
Wird 2002 das Jahr der Aufbau-Strategie-Spiele? PC Games hat bereits jetzt einen der Hit-Kandidaten begutachten können – da müssen sich Siedler & Co. anstrengen.

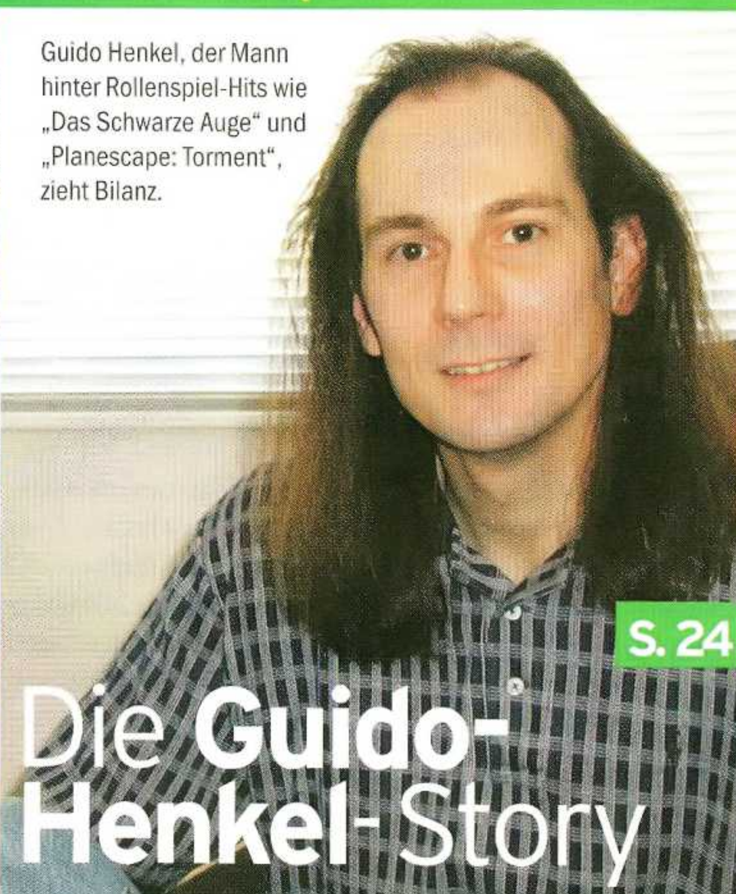
Test

AKTUELLES



PC Games und Sunflowers suchen acht Betatester, die Anno 1503 exklusiv anspielen und im großen „Bugbuster-Wettbewerb" die letzten Programmfehler ausfindig machen.

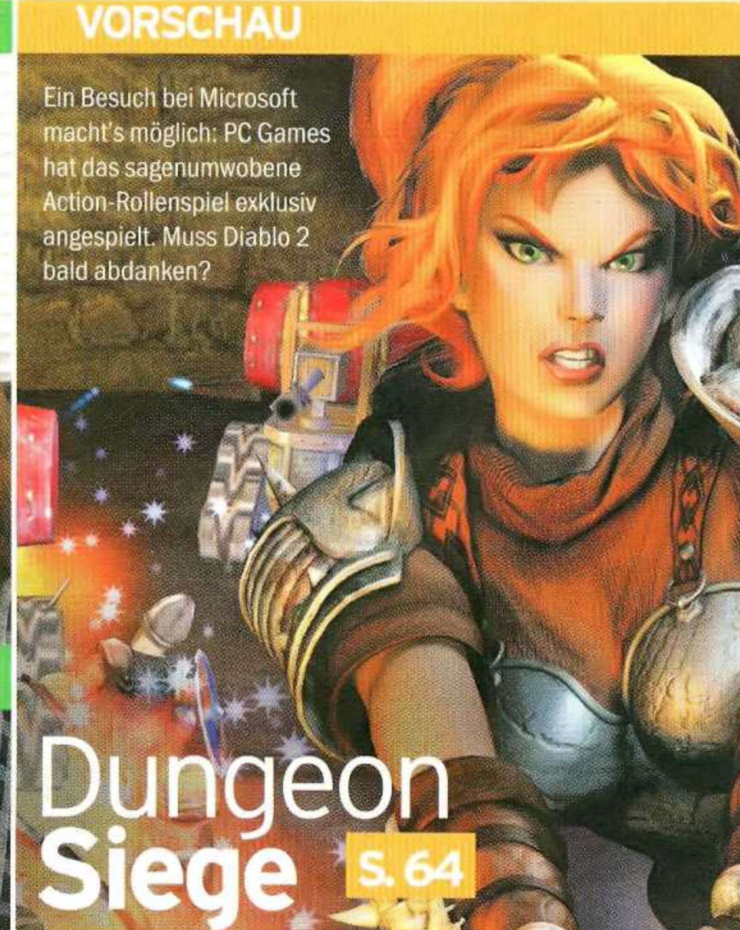
Anno 1503 S. 12
schon jetzt spielen



Guido Henkel, der Mann hinter Rollenspiel-Hits wie „Das Schwarze Auge" und „Planescape: Torment", zieht Bilanz.

S. 24
Die **Guido-Henkel**-Story

VORSCHAU



Ein Besuch bei Microsoft macht's möglich: PC Games hat das sagenumwobene Action-Rollenspiel exklusiv angespielt. Muss Diablo 2 bald abdanken?

Dungeon **Siege** S. 64

Tipps & Tricks

Hardware

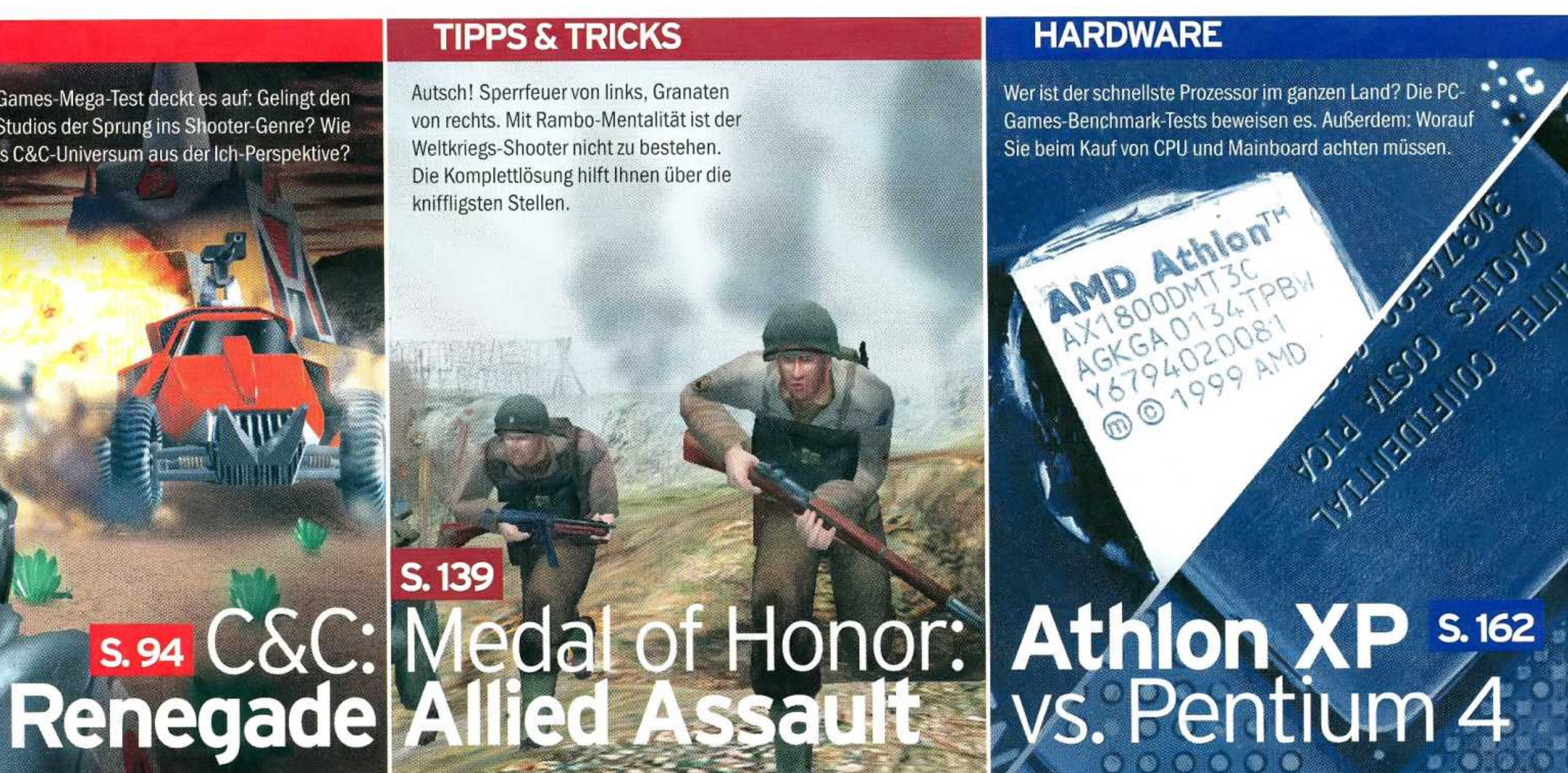


Salt Lake 2002
Höher, schneller, weiter? In unserem Test überprüfen wir das offizielle Spiel zur Winter-Olympiade auf seine Wettkampf-Tauglichkeit.

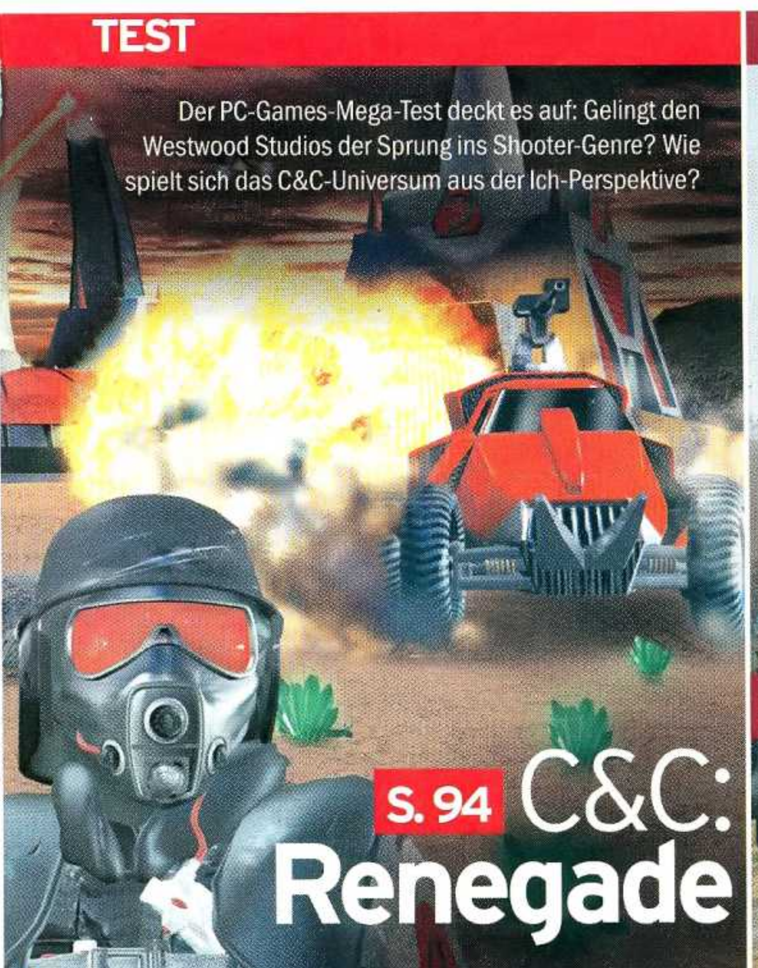
Welcher Hauptprozessor ist der flotteste? PC Games hat die Prozessor-Flaggschiffe von AMD und Intel getestet!

Die besten Tipps, um das neue Windows zu optimieren und die Spiele noch schneller zu machen

Service



TEST



Der PC-Games-Mega-Test deckt es auf: Gelingt den Westwood Studios der Sprung ins Shooter-Genre? Wie spielt sich das C&C-Universum aus der Ich-Perspektive?

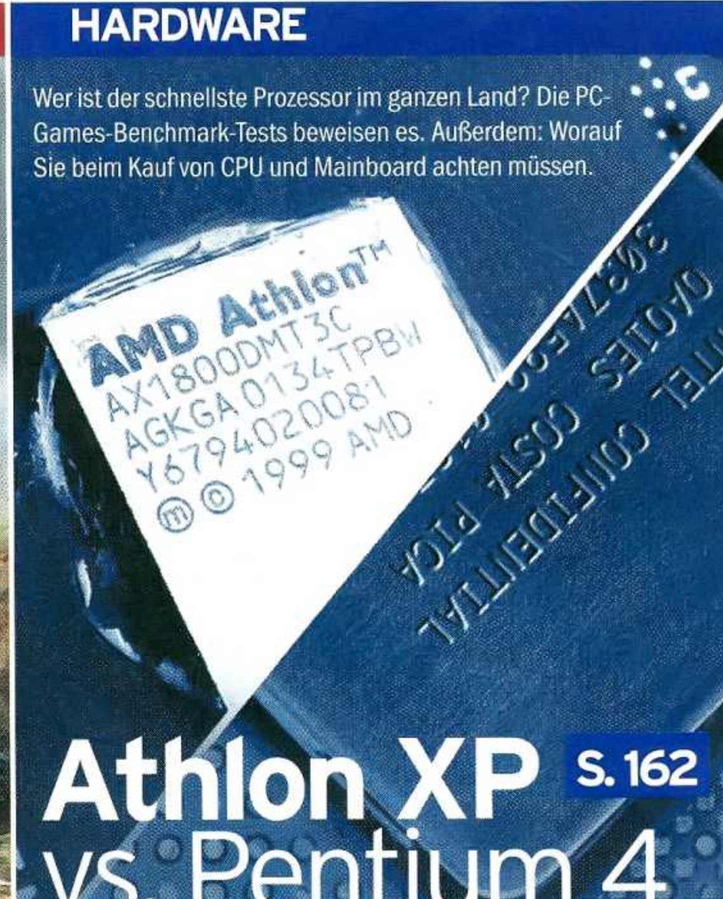
S. 94 **C&C: Renegade**

TIPPS & TRICKS

Autsch! Sperrfeuer von links, Granaten von rechts. Mit Rambo-Mentalität ist der Weltkriegs-Shooter nicht zu bestehen. Die Komplettlösung hilft Ihnen über die kniffligsten Stellen.

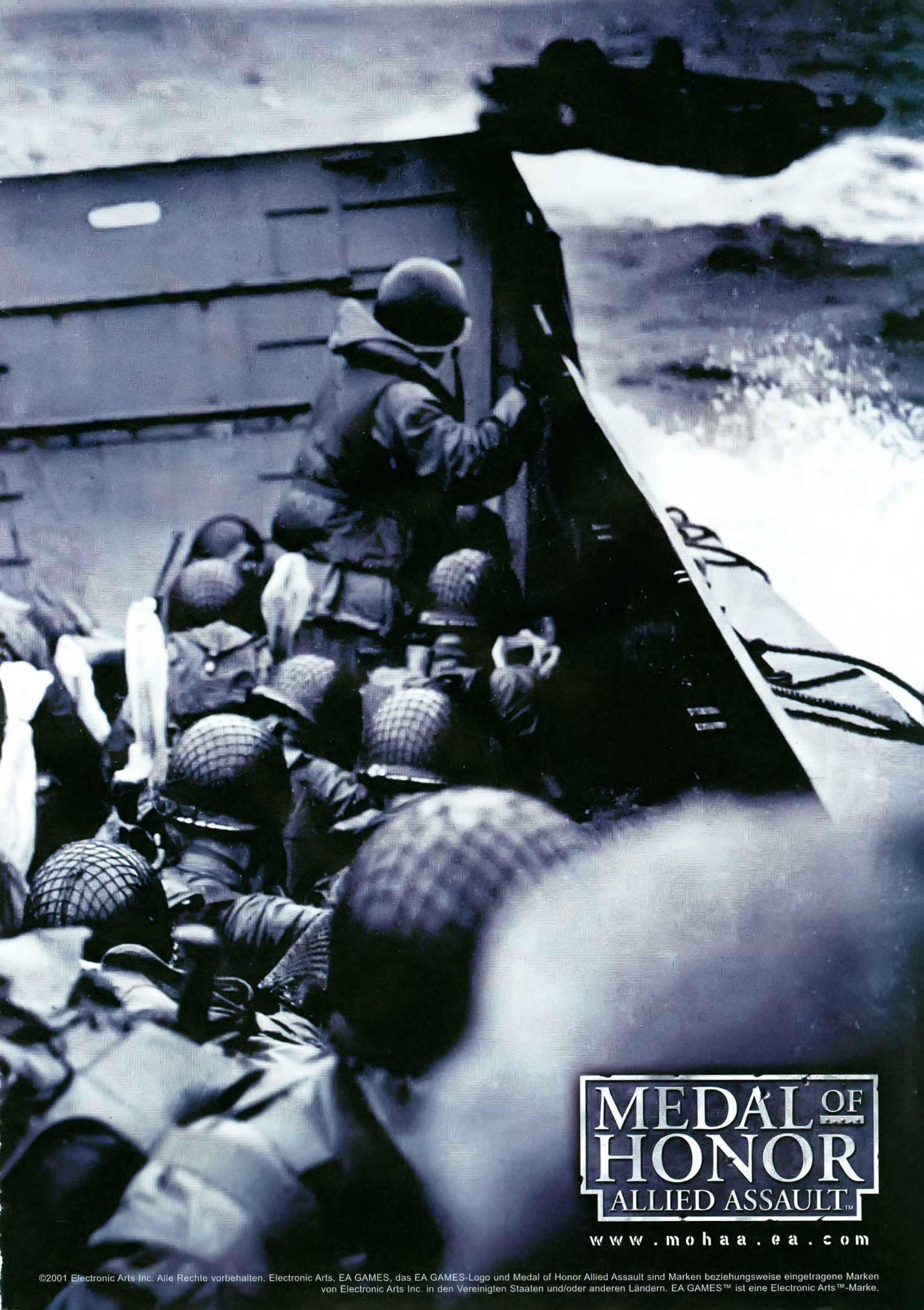
S. 139 **Medal of Honor: Allied Assault**

HARDWARE



Wer ist der schnellste Prozessor im ganzen Land? Die PC-Games-Benchmark-Tests beweisen es. Außerdem: Worauf Sie beim Kauf von CPU und Mainboard achten müssen.

Athlon XP vs. Pentium 4 S. 162


MEDAL OF HONOR
ALLIED ASSAULT™
www.mohaa.ea.com
©2001 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. Electronic Arts, EA GAMES, das EA GAMES-Logo und Medal of Honor Allied Assault sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke.



Port Royale

Mit karibischem Flair präsentiert sich die neue Handelssimulation von Ascaron. Das Team um Daniel Dumont (**Patrizier 2**) verwendet in dem mit Aufträgen und Abenteuer-Elementen gewürzten Spiel eine Mischung aus zwei- und dreidimensionaler Grafik. Während die unbeweglichen Gebäude zugunsten der Detailfülle mit herkömmlichen, isometrischen 2D-Objekten dargestellt werden, bedienen sich die Schiffe und der eindrucksvolle Wellengang des Meeres einer 3D-Engine. Etwa Ende Mai können Sie die Segel hissen.

Entwickler .... Ascaron
Anbieter .... Noch nicht bekannt



AKTUELL

News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER



Winterschlussverkauf oder: Die Jäger des verlorenen Schnäppchens

Sportliche 70 Euro will Microsoft für Halo haben. Euro, nicht Mark. Zur Restaurierung Ihrer gesunden Gesichtsfarbe sei angemerkt: Das betrifft nur die Xbox-Fassung – die PC-Version wird für rund 45 Euro zu haben sein. Auch Playstation-2-Spiele liegen mit 55 bis 60 Euro deutlich über den Tarifen aktueller PC-Hits. Erst kürzlich hat der Verband der Spielehersteller ausgerechnet, dass zwar zuletzt mehr PC-Spiele verkauft wurden, deren Durchschnittspreis in den vergangenen Jahren aber kontinuierlich gesunken ist – auf zuletzt 37 Mark (also keine 19 Euro). Was vor allem an der Budget-Flut liegt: Auch in dieser Ausgabe stellen wir wieder hoch dekorierte Klassiker wie Aquanox oder Gothic vor; der Preis des 3D-Rollenspiels erfüllt dabei schon fast den Tatbestand eines „Appel und Ei"-Angebots. Aquanox hingegen ist kein halbes Jahr auf dem Markt – und wird bereits für schlanke 25 Euro angeboten. Schnäppchenjäger fragen sich: Warum nicht von vornherein ein paar Monate warten? Dann ist das Spiel dank Bugfixes in der Regel weitgehend fehlerfrei, läuft auf jeder Kiste und preiswerter ist's obendrein. Doch so einfach ist das mit den Geduldsspielen nicht: Das Spekulieren auf rasche Preissenkungen lohnt sich nur in Ausnahmefällen, bei denen sich die Hersteller mehr Verkäufe innerhalb kürzerer Zeit versprochen haben: Aquanox ist so ein Beispiel. Oder Wiggles. Oder Startopia. Bis etwa ein Bestseller wie Empire Earth oder Return to Castle Wolfenstein (dt.) im Preis gesenkt wird, dürfte es locker Herbst werden. Das ist den meisten Käufern bewusst: Nicht ohne Grund finden sich in unseren Lesercharts fast nur Neuerscheinungen. Oder würden Sie sich gedulden, bis Herr der Ringe auf DVD angeboten oder gar im Fernsehen gezeigt wird? Eben. Nur im Falle von Halo (PC) lohnt sich das Warten – da sparen Sie nicht nur 20 Euro, sondern bekommen als Zugabe auch noch höhere Auflösungen und schärfere Texturen. DAS nenn ich mal eine günstige Gelegenheit!

PETRA MAUERÖDER

MILIA 2002

PC Games fördert **Entwickler-Nachwuchs**

milia 2002

Die Interaktiv-Messe Milia gibt vom 4. bis 8. Februar jungen Spieleentwicklern die Gelegenheit, ihre Projekte in Cannes vorzustellen. Mithilfe von PC Games kürte eine internationale Jury im Januar 30 Gewinner, die im Games Developer Village kostenfrei ausstellen dürfen. 83 Nachwuchstalente aus 21 Ländern beteiligten sich an dem Wettbewerb. Der Jury-Chef Mike Gamble: „Es war sehr positiv, festzustellen, dass sich die Projekte von Ego-Shooter- oder Echtzeit-Strategie-Spielen wegbewegen." Drei deutsche Bewerber haben es geschafft: Daniel Schmitt mit „Dating Game", Siggi Koegl mit „RICK's" und Martin Rode mit „Skate Attack".



ONLINE-FLIRT Mit dem „Dating-Game" geht das junge Magdeburger Unternehmen Dutyfarm New Media in Cannes an den Start.

JOHN ROMERO VERKAUFT

Ferrari im Angebot

Thomas Magnum hatte einen in Rot, John Romero entschied sich für ein Quietsch-Enten-Gelb – jetzt trennt sich der langhaarige Spieldesigner (**Daikatana**) von seinem Ferrari. In den zwölf Jahre alten Testarossa will Romero alleine für Umbauten rund 100.000 US-Dollar investiert haben – exakt der Preis, mit dem sich ein Bieter namens rza13 in der eBay-Auktion 600773185 letztendlich durchsetzte.



BRIAN FARGO GEHT

Interplay kopflos

Nach nahezu 20 Jahren verlässt Interplay-Gründer Brian Fargo die Kultfirma (**Baldur's Gate 1-2, Giants, Fallout, Descent**). Fargo kämpfte nach eigenen Angaben mehrere Monate mit sich selbst, ob er den Posten eines Vorstandsvorsitzenden aufgeben und die Firma sich selbst überlassen wolle. Mit **Neverwinter Nights** hat Interplay einen der wichtigsten Hoffnungsträger an die Konkurrenz verloren (s. Meldung Seite 63).

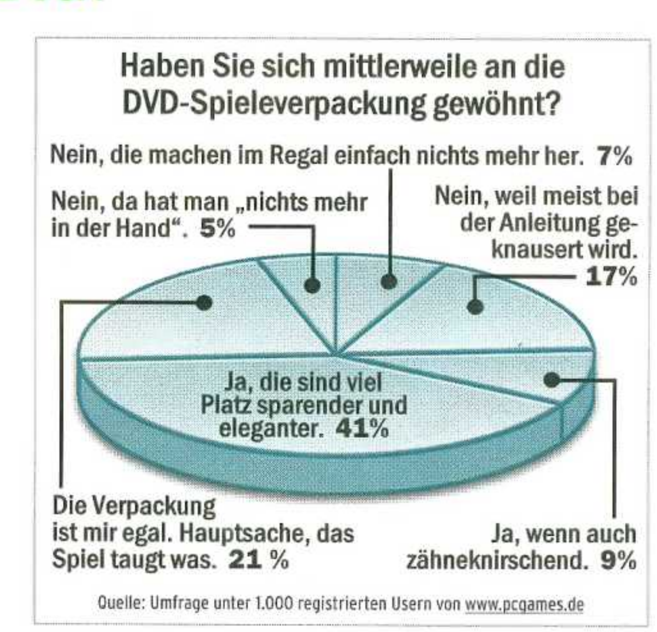


DAS SPIEL IST AUS Fast 20 Jahre hat Brian Fargo die Geschicke von Interplay geleitet.

DVD-VERPACKUNGEN EROBERN DIE USA

Pappschachtel adieu

Jetzt haben die DVD-verpackten Spiele auch die USA erreicht. Zwei Jahre, nachdem der amerikanische Herstellerverband IDSA das schlanke Verpackungsformat allen US-Herstellern empfohlen hat, macht Electronic Arts mit **Medal of Honor: Allied Assault** den Anfang. In Deutschland hat sich die DVD-Box mittlerweile durchgesetzt: Seit Anfang des Jahres setzt auch Ubi Soft auf das neue Format, womit nur noch Vivendi Universal die bisherigen, handbuchfreundlichen Pappschachteln verwendet.



JAHRES-CHARTS 2001

Strategisches weiterhin gefragt

Anfang des Jahres gab der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) die PC-Spielecharts des Jahres 2001 bekannt. Trotz aller Schelte seitens der Spieler steht Lionheads **Black & White** klar an erster Stelle der Liste, noch vor der Quotenhit-Umsetzung **Wer wird Millionär?**. Mit **Operation Flashpoint** hat es nur ein einziges „echtes“ Actionspiel in die Top 10 geschafft, es dominieren klar die Strategiespiele. Gleichzeitig vergab der VUD die ersten Awards des Jahres 2002: **Operation Flashpoint** erhielt Platin für 200.000 verkaufte Einheiten, Gold für je 100.000 verkaufte Einheiten ging an **FIFA 2002, Harry Potter, Stronghold, Empire Earth** und **Commandos 2.**

Platz	Titel	Hersteller	Genre
1	**Black & White**	Electronic Arts	Strategie
2	**Wer wird Millionär?**	Eidos Interactive	Denkspiel
3	**Stronghold**	Take 2 Interactive	Strategie
4	**Harry Potter und der Stein der Weisen**	Electronic Arts	Action-Adventure
5	**Operation Flashpoint**	Codemasters	Action
6	**Die Siedler 4**	Ubi Soft	Strategie
7	**Empire Earth**	Vivendi Universal	Strategie
8	**FIFA Football 2002**	Electronic Arts	Sport
9	**Die Sims**	Electronic Arts	Simulation
10	**Commandos 2**	Eidos Interactive	Strategie
11	**Fußball Manager 2002**	Electronic Arts	Management
12	**Wer wird Millionär? 2**	Eidos Interactive	Denkspiel
13	**Cossacks**	CDV	Strategie
14	**Desperados**	Infogrames	Strategie
15	**Tropico**	Take 2 Interactive	Management
16	**Patrizier 2**	Infogrames	Management
17	**Return to Castle Wolfenstein**	Activision	Action
18	**Microsoft Train Simulator**	Microsoft	Simulation
19	**Myst 3: Exile**	Ubi Soft	Adventure
20	**Aquanox**	Fishtank Interactive	Action

Quelle: Media Control im Auftrag und nach den Charts-Kriterien des VUD

PC-ACTION-SONDERHEFT

Counter-Strike **für Profis**

Um es den **Counter-Strike**-Profis mal so richtig zu zeigen, können Sie monatelang üben, üben, üben. Oder einfach € 6,90 investieren. Das **PC-Action-Sonderheft Counter-Strike und Half-Life (dt.)** beantwortet die drängendsten Fragen: Wie sieht die optimale Konfiguration aus? Wie erstelle ich eigene Maps? Wie gewinne ich in einem Mod? Als Zugabe gibt's zwei Begleit-CDs mit satten 1.400 MByte Tools, Maps und Mods. Ab sofort im Handel!



Sunflowers: Neues Team

Die bulgarischen Black Sea Studios (Macher des Echtzeit-Strategiespiels Tzar) und Sunflowers gehen eine enge Zusammenarbeit ein. Wie SEK (Wiggles) und Max Design (Anno 1602, Anno 1503) soll Black Sea exklusiv für Sunflowers entwickeln. Die Verträge laufen vorerst über vier noch zu entwickelnde Spiele, den Anfang wird ein Echtzeitstrategie-Titel machen.

Diplomierte Spieledesigner

Die Studenten des von der IT-Akademie Ostwestfalen erstmals in Deutschland angebotenen Kursus zum Gamedesigner haben im Januar ihre „Patente“ erhalten und treten demnächst ihre Stellen bei Ascaron, Funatics und Phenomedia an. Weitere Kurse sind geplant.

Valve sucht Verstärkung

Valve, die Entwickler von Half-Life (dt.), haben vier neue Jobs auf der Unternehmens-Homepage ausgeschrieben. Die Stellenprofile und Aufgabenbeschreibungen legen die Vermutung nahe, dass Valve derzeit an einem Nachfolger des Editors Worldcraft arbeitet.

Counter-Strike 1.4 kommt im Februar

Bereits im Februar soll Version 1.4. des beliebten Multiplayer-Shooters Counter-Strike im Internet zum Download bereitstehen. Notorische Cheater sollen es dann schwerer haben: Ein System prüft beim Einloggen auf einen Server stets die Dateien im Counter-Strike-Verzeichnis auf ihre Richtigkeit.

TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Vormonat	Titel
1	▲2	EMPIRE EARTH
2	▲3	RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
3	▲6	STRONGHOLD
4	▼1	HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN
5	-	DIE SIMS - HOT DATE
6	NEU	RTL SKISPRINGEN 2002
7	NEU	SILENT HUNTER II
8	NEU	FLIGHT SIMULATOR 2002 PROFESSIONAL
9	▼8	DIE SIMS (DVD)
10	NEU	OPERATION FLASHPOINT: GOLD EDITION

Quelle: SATURN

PC-Games-Lesercharts

Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Wir finden heraus, was auf den Monitoren der PC-Games-Leser tatsächlich läuft.



1 RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
(Gray Matter/Activision)
TOTE LEICHE, die aus dem Grab steigt, Feuer spuckt und wie ein Besoffener rumtorkelt? B.J. Blaszkowicz, bitte übernehmen Sie!
– Vormonat: 1



2 DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION
(Blizzard/Vivendi Universal)
SCHWARZER RABE ist der beste Freund des Druiden, auch wenn er wegen dem Schnabel oft als Hackfresse beschimpft wird.
Vormonat: 3




3 HALF LIFE: COUNTER-STRIKE
(CounterStrike.net/Vivendi Universal)
DUMME FRAU, jetzt schießt mich schon diese Tussi ab! Dabei habe ich mich extra the_@\/3Ng3R genannt.
Vormonat: 4




4 EMPIRE EARTH
(Stainless Steel Studios/Vivendi-Universal)
WEISSER SCHIMMEL, du edles Ross, trage unsere Kavallerie zum Sieg! Was für Panzer? Ah! Ein Königreich für ein Auto!
Vormonat: 2




5 BALDUR'S GATE 2: SCHATTEN VON AMN
(Bioware/Virgin Interactive)
KLEINER ZWERG mit großer Axt und leerem Bierkrug? Da haben die Monster wirklich einen ganz miesen Tag erwischt.
Vormonat: 11




6 GHOST RECON
(Red Storm/Ubisoft)
FLACHE EBENE ist denkbar ungünstig zum Anpirschen, das nächste Mal sollten wir doch den Einsatz im Dschungel nehmen.
NEU – Vormonat: -




7 OPERATION FLASHPOINT
(Bohemia Interactive/Codemasters)
SCHNELLER FLITZER, dieser Panzer! Von 0 auf 50 in einer halben Stunde, falls vorher keine Panzerfaust eingeschlagen hat.
Vormonat: 5




8 UNREAL TOURNAMENT
(Epic/Infogrames)
ARMER BETTLER, statt Almosen kriegt er immer nur eine Fahne und wird anschließend von allen beschossen, wie gemein!
Vormonat: 9




9 ALIENS VS. PREDATOR 2
(Monolith/Vivendi Universal)
NASSES WASSER beim Spielen? Das ist der Angstschweiß, jedenfalls wenn diese doofen Aliens einen immer erschrecken.
Vormonat: 6




10 COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE
(Pyro Studios/Eidos)
LANGSAME SCHNECKE? Eine Riesenraupe? Nein, es ist der Green Beret, der einmal um die Karte robben muss.
Vormonat: 7



EXKLUSIV:

Werden Sie Bugbuster!

Wie schon 1998 bei **Anno 1602** lädt Sunflowers zusammen mit PC Games acht Leser ins hessische Langen ein, um den Nachfolger **Anno 1503** ausführlich zu testen. Sie lernen das Entwicklerteam kennen und bekommen eine fachkundige Führung durch alle Abteilungen. Anschließend wird Sie ein erfahrener Betatester in der „Kunst des Testens" unterweisen, bevor Sie sich auf **Anno 1503** stürzen dürfen. Dann wird es spannend: Wer findet die letzten Ungereimtheiten und Bugs? PC Games wird bei diesem Event natürlich dabei sein und im Heft darüber berichten.

Folgende Preise winken den erfolgreichsten Bugbustern:

1. Preis

- **Eine Original Anno-1503-Messegrafik (handsigniert von den Entwicklern)**
- **Ein Abonnement von PC Games oder PC Games Hardware**

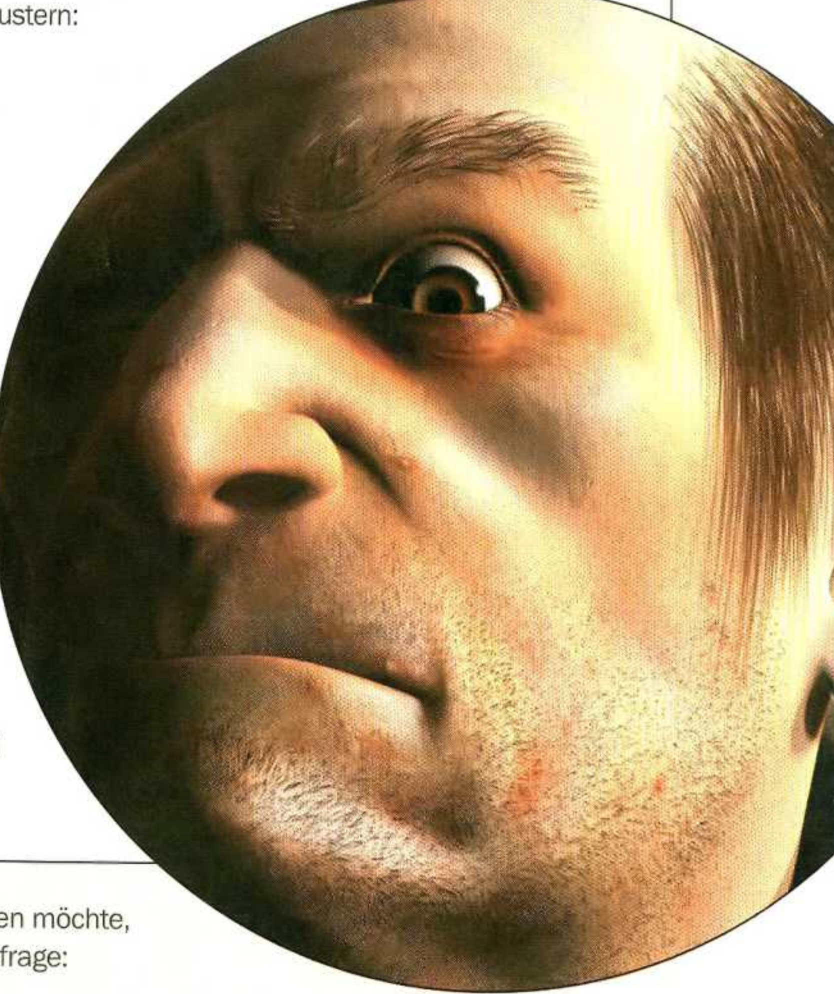
2. Preis

- **Ein gerahmtes Poster mit Verpackungsmotiv (handsigniert von den Entwicklern)**

3. Preis

- **Die erste CD mit den Musikstücken aus Anno 1503**

Jeder Teilnehmer erhält eine Urkunde sowie ein **Anno 1503**-Paket mit diversen Fanartikeln. Zudem gehören die amtlichen PC-Games-Bugbuster zu den weltweit ersten, die das fertige Spiel in Händen halten – die Exemplare werden direkt nach der Vervielfältigung verschickt.



Wer sich für den Bugbuster-Wettbewerb qualifizieren möchte, muss sich als echter **Anno**-Fan erweisen. Die Preisfrage:

In welcher österreichischen Wintersport-Hochburg ist das Entwicklerteam Max Design zu Hause?
a) Sölden b) Schladming c) St. Anton

Die richtige Antwort senden Sie per E-Mail an bugbuster@pcgames.de oder auf einer Postkarte an:
COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games • Anno 1503 • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Bitte in beiden Fällen Name, Anschrift und Alter nicht vergessen!

Teilnahmeberechtigt sind alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Sunflowers, Max Design, Electronic Arts und Computec Media. Einsendeschluss: 28. Februar 2002. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Alle Gewinner werden rechtzeitig schriftlich benachrichtigt. Die Preise können nicht bar ausbezahlt werden.

von MATHIAS NEUMANN

supported by GIGA.DE





www.space-rat.de

3DMark2002 kommt?

Die neue Version des bekannten 3D-Benchmarkprogramms 3DMark ist bereits in der Mache. Um die Wartezeit zu verkürzen, wird Hersteller Mad Onion eine zweite Ausgabe mit zusätzlichem DirectX-8.1-Test herausbringen, der Pixel Shader nach dem 1.4-Standard verwendet. Dieser wird bisher nur vom Radeon-8500-Grafikchip von Ati unterstützt. Besondere Unterstützung für Athlon-XP-Prozessoren, die neuen Pentium-4-Chips sowie für Kyro-II-Grafikchips sind ebenfalls dabei. Mehr Infos finden Sie auf der Webseite www.madonion.com.

CeBIT-Absagen

Die beiden Firmen Matrox und Creative werden nicht auf der Computer-Fachmesse CeBIT 2002 vertreten sein. Während Creative damit schon das zweite Jahr fehlt, kommt die Absage von Matrox überraschend. Die CeBIT findet vom 13. bis zum 20.03.2002 in Hannover statt.

Elsa bleibt im Geschäft

Im letzten Monat haben sich Gerüchte verbreitet, das Unternehmen Elsa stünde vor dem finanziellen Aus. Pressesprecher Heiner Dahmen bestätigte in einem Interview mit unserem Schwestermagazin PC Games Hardware, dass sein Unternehmen wie auch andere Hersteller mit Lieferproblemen bei GeForce3-Karten zu kämpfen habe, die Gerüchte um eine ausweglose Lage aber haltlos seien. „In allen Produktfeldern, auf die sich das Unternehmen konzentriert, sehen wir uns reger Nachfrage gegenüber“, so Dahmen.

Kyro III kommt

Noch im zweiten Quartal 2002 kommt ein neuer Grafikchip auf den Markt. Der „STG5500“ soll DirectX 8 unterstützen und zur CeBIT 2002 gezeigt werden. Der Einsatz von DDR-Speicher ist bei dem neuen Grafikchip zu erwarten.

PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/82 48 34*
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190/82 48 33*
Täglich von 7-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute €1,68.



ATI RADEON 8500 DV

Neues Zuhause bei Guillemot

Guillemot (Tel.: 09123-96580) ist eine strategische Partnerschaft mit Grafikkarten- und Chiphersteller Ati (Tel.: 089-665150) eingegangen. Im März soll die All-in-Wonder Radeon 8500 DV exklusiv über Guillemot und unter dessen Markennamen Hercules vertrieben werden. Der Preis für das Multimedia-Wunder mit TV-Tuner, FireWire-Anschluss sowie Video-Ein- und -Ausgängen wird bei 480 Euro liegen. Unter dem Namen Hercules sollen auch andere Grafikkarten mit aktuellen Ati-Chips folgen.

GEFORCE3 TI200

128 MByte Grafikspeicher

SPEICHERRIESE Neben Leadtek und Gainward bringt auch Sparkle eine GeForce3-Platine mit 128 MByte in den Handel.

GeForce3-Ti-200-Grafikkarten mit 128 statt der üblichen 64 MByte DDR-SDRAM werden von Leadtek (Tel.: 0031-365365578, Niederlande), Gainward (Tel.: 089-89839445) und Sparkle (Tel.: 06403-905010) hergestellt. Die Sparkle SP7200T2 mit DVI-Anschluss und TV-Ausgang kostet rund 270 Euro. Die neuen 128-MByte-Platinen kosten 10 bis 20 Prozent mehr.

NVIDIA GEFORCE4

Neue Chip-Familie in Sicht



Noch im Februar stellt Nvidia (www.nvidia.com) seine neue GeForce4-Chipfamilie vor. Dieser Name scheint nahezu sicher, die technischen Daten leider noch nicht. Die Chips werden allerdings zusätzliche Kürzel besitzen. Der Chip mit dem Codenamen NV17 wird wohl in drei Varianten eingesetzt, als GeForce4 MX-420, MX-440 und MX-460. Die drei sollen sich in den Taktfrequenzen für Chip- und Speicher sowie in der Speicherqualität unterscheiden. Im High-End-Bereich soll der NV25 in den zwei Versionen Ti-4400 und Ti-4600 Fans von 3D-Spielen voraussichtlich traumhafte Performance bieten. Details zu den neuen Chips finden Sie auf www.pcgames.de sowie in der nächsten Ausgabe.

ELECTRONIC ARTS

Athlon XP für Spieleentwickler

Der Spiele-Riese Electronic Arts (**FIFA 2002, Medal of Honor: Allied Assault**) wird bei der Herstellung zukünftiger Spiele auf PCs mit AMD-Prozessoren setzen. EA-Vize Scott Cronce dazu: „Ausschlaggebend für den weltweiten Einsatz von Athlon-MP-Prozessoren als Teil unserer Entwicklungs-Workstations waren die Rechenleistung, die Kompatibilität und die Robustheit. Diese Punkte tragen dazu bei, den Designprozess für Spiele zu beschleunigen.“ Aber auch in den Bereichen Vertrieb, Finanzen, Marketing und Verwaltung sollen die flotten AMD-CPUs eingesetzt werden.



ALLES NEU Electronic Arts setzt ab sofort bei der Spieleherstellung auf Hauptprozessoren von AMD.

SCREENSHOT FROM SERIOUS SAM 2ND ENCOUNTER 

ON/OFF

Schalten Sie endlich alle Effekte auf ON



PC-SPEZIALIST GAME TOWER
AMD Athlon™ XP 1900+

• AMD Athlon™ XP Prozessor 1900+ mit Quantispeed™ Architektur • Markenmainboard Shuttle AK 31 A mit KT266A Chipsatz und 6xPCI, 1 (4x) AGP, 4xDIMM, USB etc. • 256 MB superschneller DDR-RAM • Grafik: NVIDIA GeForce 3 Ti 200 mit 64 MB DDR und TV-Out • 40 GB Markenfestplatte • schnelles CD-ROM Laufwerk • Sound: 16Bit 3D-Stereo • Diskettenlaufwerk: 3,5" • PC–SPEZIALIST Qualitäts Scroll Maus und ergonomische Tastatur • Qualitätsgehäuse mit leistungsstarkem 300 Watt Netzteil • 2 Jahre Gewährleistung






1099,-
DM 2149,46
Servicekauf: 24 x 51 Euro

Action Game
Serious Sam 2nd Encounter — **25,99**
DM 50,83

Aufrüst Kit
+ Markenmainboard mit KT266A
+ AMD Athlon XP 1800+ Prozessor
+ CPU Kühler — **349,-**
DM 682,58

40 GB Markenfestplatte
5400 U/Min UDMA 100 — **119,-**
DM 232,74

Alle Preise sind Euro-Preise und unverbindliche Preisempfehlungen. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Sortiment ist nicht in allen Stores verfügbar.

Symbolfoto

PC SPEZIALIST

Computing // Mobility // Digital Image // Video & DVD // Music ...einfach sympathisch!

Deutschland: 02625 Bautzen, fon 0 35 91/48 00 91 • 06847 Dessau, fon 03 40/66 13 66 • 07407 Rudolstadt, fon 0 36 72/3 49 20 • 07743 Jena, fon 0 36 41/53000 • 08060 Zwickau, fon 03 75/589 99-0 • 09599 Freiberg, fon 0 37 31/45 90 85 • 12555 Berlin, fon 0 30/65 26 11 00 • 14467 Potsdam, fon 03 31/29 85 20 • 16225 Eberswalde, fon 0 33 34/21 29 24 • 17033 Neubrandenburg, fon 03 95/36 32 10 • 17489 Greifswald, fon 0 38 34/88 92 66 • 18146 Rostock, fon 03 81/6 86 68 80 • 18435 Stralsund, fon 0 38 31/38 31 18 • 21339 Lüneburg, fon 04 131/20 76 10 • 23554 Lübeck, fon 04 51/48 42 10 • 23966 Wismar, fon 0 38 41/63 20-0 • **NEU:** 26133 Oldenburg, fon 04 41/36 14 84-0 • 27576 Bremerhaven, fon 04 71/3 08 19 24 - 0 • 30449 Hannover, fon 05 11/45 10 61 • 32257 Bünde, fon 0 52 23/1 83 77-0 • 32425 Minden, fon 05 71/64 6130 • 33100 Paderborn, fon 0 52 51/500 100 **XL** • 33609 Bielefeld, fon 05 21/96 96-0 **XL** • 34497 Korbach, fon 0 56 31/50 169-0 • 38102 Braunschweig, fon 05 31/2 81 040 **XL** • 42651 Solingen, fon 02 12/22 23 70 • 44143 Dortmund, fon 02 31/5 60 04 92 • 44575 Castrop-Rauxel, fon 0 23 05/1 80 43 • 46284 Dorsten, fon 023 62/9 93 70 • 48145 Münster, fon 02 51/1 33 99-0 • 49082 Osnabrück, fon 05 41/5 00 98-0 • 50968 Köln, fon 0221/34 80 20 • 54294 Trier, fon 06 51/8 28 99-0 • 54416 Wittlich, fon 0 65 71/14 69-0 • 55218 Ingelheim, fon 0 61 32/7 89 50 • 55252 Mainz/ Kastel, fon 0 61 34/18 55-0 • 55543 Bad Kreuznach, fon 06 71/8 96 66-0 • 55743 Idar-Oberstein, fon 0 67 81/360 560 • 57078 Siegen, fon 02 71/88 09 1-0 • 58097 Hagen, fon 0 23 31/80 81 88 • 60489 Frankfurt/Rödelheim, fon 0 69/97 88 70 **XL** • 61169 Friedberg, fon 0 60 31/72180 • 63067 Offenbach,fon 0 69/8 00 70 80 • 63452 Hanau, fon 0 61 81/98 3 93-0 • 63743 Aschaffenburg, fon 0 60 21/31 09 50 • 66121 Saarbrücken, fon 06 81/68 57 01 17 o. 118 • 66539 Neunkirchen, fon 0 68 21/47 00 4 • 66740 Saarlouis, fon 0 68 31/4 89 66 0 • 78224 Singen, fon 0 77 31/99 47-0 • 78467 Konstanz, fon 0 75 31/99 44-0 • 80335 München, fon 0 89/54 88 48-0 • 81377 München Süd, fon 0 89/710 668-0 **XL** • 82205 Gilching, fon 0 81 05/3 76 10 • 83059 Rosenheim/Kolbermoor, fon 0 80 31/29 90 29 • 85055 Ingolstadt, fon 08 41/9 51 32 90 • 85354 Freising, fon 08 16 1/4 29 00 • 86154 Augsburg, fon 08 21/4110 41 • 87700 Memmingen, fon 0 83 31/94 37-0 • 88045 Friedrichshafen, fon 0 75 41/3 78 66 70 • 88131 Lindau, fon 0 83 82/27 57-0 • 88212 Ravensburg, fon 07 51/36 35-10 • 89231 Neu-Ulm, fon 07 31/72 36 63 • 90489 Nürnberg, fon 09 11/9 55 120 • 91052 Erlangen, fon 0 91 31/16 03 60 • 92318 Neumarkt i. d. Opf., fon 0 91 81/29 32-0 • 93059 Regensburg, fon 09 41/46 5160 • 94036 Passau, fon 08 51/490 38 68 • 95032 Hof,fon 0 92 81/7955-00 • 95448 Bayreuth, fon 0 92 1/78 518-0 • 99099 Erfurt, fon 03 61/4 27 460 • 99867 Gotha, fon 0 36 21/42 46-0 **Luxembourg:** 8009 Luxembourg, fon 0 03 52/3161 54-1
PC-SPEZIALIST Stützpunkthändler: Berlin JE Computer Eddy&Friends GmbH • 10319 B-Lichtenberg, fon 0 30/51 09 78 20 • 10627 B-Charlottenburg, fon 0 30/3 27 43 74 • 10178 B-Mitte, fon 0 30/24 72 17 41 • 12161 B-Friedenau,fon 0 30/8 59 89-222 • 12277 B-Marienfelde, fon 0 30/72 32 52 48 • 12687 B-Marzahn, fon 0 30/93 49 31 30 • 13055 B-Hohenschönhausen, fon 0 30/9 76 00 751 • 13357 B-Wedding,fon 0 30/49 76 61 05 • 13507 B-Tegel, fon 0 30/4 33 03 32 • 14612 B-Falkensee, fon 0 33 22/23 77 40 • 24103 Kiel, Computer Contor Nord GmbH, fon 04 31/6 61 44 61 • 31515 Wunstorf, TriTec Computersysteme, fon 0 50 31/91 33 37 • 31528 Nienburg, TriTec Computersysteme, fon 0 50 21/9 74 90 • 35745 Herborn, bollmann.net GmbH, fon 0 27 72/4 75 70 • 42551 Velbert, Andreas Fenner, fon 0 20 51/3 18 80 • 59065 Hamm, ADC Elektronik, fon 0 23 81/5 94 72 • 71522 Backnang, JES Computer, fon 0 71 91/32 26-0 • 98693 Ilmenau, Concept Computermarkt Ilmenau GmbH, fon 0 36 77/67 89 31 • 99734 Nordhausen, Sytempartner Computervertriebsgesellschaft, fon 0 36 31/97 47 37 weitere PC-SPEZIALIST Stützpunkthändler finden Sie auf unserer Homepage.

PC Tool Kit

Der Internetversender Alternate bietet jetzt ein komplettes Werkzeugset an. Das „PC Tool Kit" wird in drei Ausführungen ausgeliefert: Basic, Standard und Premium. Je nach Ausführung erhalten Sie alles vom Schraubenzieher bis zum Lötkolben. Das Set wird in einer schmucken Ledertasche geliefert. Der Preis liegt bei knapp 50 Euro.

QDI-Software-Update

QDI bringt eine neue Version seiner Mainboard-Software heraus: Mit Speed Easy 2 können Sie im BIOS die Spannung für den Hauptprozessor, die AGP-Grafikkarte und sogar den DDR-Hauptspeicher selbst einstellen. Das Tool Logo Easy 2 ermöglicht es Ihnen auch, eigene Bootlogos mit bis zu 16,7 Mio Farben einzubinden. Step Easy 2 stellt Ihnen Übertaktungsfunktionen direkt unter Windows zur Verfügung. Durch einen Schutzmechanismus soll die CPU außerdem vor Überhitzung bewahrt werden. Mehr Infos finden Sie auf der Herstellerwebseite www.qdigrp.com.

VIA C3 933

VIA hat seine C3-Prozessorreihe ergänzt. Neues Top-Modell ist der C3 mit 933 MHz. Der Prozessor wird in einem kombinierten 0,13-/0,15-Mikrometer-Prozess hergestellt und besitzt die kleinste Kerngröße unter den x86-Prozessoren. Wegen des geringen Energieverbrauchs ist er vor allem für Notebooks gedacht.

AMD-Gerüchteküche

Kaum ist der Athlon XP 2.000+ auf dem Markt, da ranken sich schon im Internet Gerüchte um die nächsten Prozessoren von AMD. Im dritten Quartal soll demnach ein Athlon XP 2.600+ mit einer Taktfrequenz von 2.067 MHz auf den Markt kommen. Auch ein Duron-Nachfolger mit dem aktuellen Codenamen „Appaloosa" in einer Version 1.800+ mit 1.533 MHz ist für diesen Zeitraum geplant.

Intel stellt Fabrikation ein

Prozessorgigant Intel wird die Produktion der Celeron-Prozessoren mit 800 und 850 MHz im FC-PGA-Format einstellen. PC-Hersteller können die Modelle mittlerweile nicht mehr bei Intel bestellen. Gleichfalls aus der Angebotspalette fallen die Pentium-III-Prozessoren mit 866, 1.000 und 1.100 MHz (FC-PGA-Package) und der Pentium III 933 im FC-PGA- und FC-PGA2-Package. Laut Intel ist dies eine Reaktion auf die Nachfrage des Marktes nach schnelleren Hauptprozessoren.



AMD ATHLON XP 2.000+

Überflieger mit 1.666 MHz

Frisch ins neue Jahr startete AMD (Tel.: 089-450530) mit dem Athlon XP 2.000+. Der SockelA-Prozessor ist nicht, wie der Name andeutet, mit 2.000, sondern mit 1.666 MHz getaktet. Sämtliche XP-Prozessoren werden seit ihrer Einführung mit Modellnamen ausgeliefert, die die relative Leistung des Prozessors im Vergleich zu einem alten AMD-Athlon-Prozessoren angeben. Je höher diese Modell-Nummer, desto besser ist die Leistung. In unserem Hardware-Special ab Seite 162 können Sie mehr über die Leistung des Prozessors lesen.



GÜNSTIGER Die Nforce-Mainboards ohne Grafikkern sind günstiger als solche mit eingebauter GeForce2-MX-Grafik.

NFORCE-MAINBOARDS

Demnächst ohne integrierte Grafik

Der Mainboard-Chipsatz Nforce hat bereits zur Einführung durch seinen integrierten GeForce2-Grafikchip für Furore gesorgt. Jetzt fertigt Nvidia gleich zwei Varianten ohne diese Komponente. Der Nforce415 unterstützt zwei Ultra-ATA/100-Kanäle, sechs USB-1.1-Ports, einen PCI-Controller, AC97-Sound und besitzt eine integrierte 10/100-MBit-Netzwerkkarte. Der Nforce 415-D kommt mit der Dolby-5.1-Unterstützung. Unterstützt werden PC200- und PC266-Speichermodule, der Front-Side-Bus läuft mit 100 MHz oder 133 MHz DDR. Asus (Tel.: 02102-95990) bietet mit dem A7N266-C ein Mainboard auf Basis des Nforce 415-D an. Das Modell mit integrierter Netzwerkkarte kostet 209 Euro, das ohne 195 Euro.

INTEL CELERON 1.300

Schneller Einsteiger

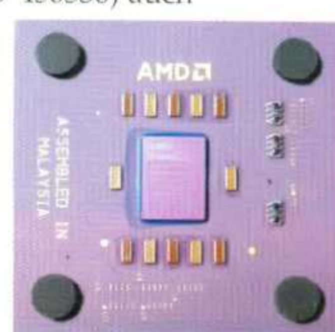
Die flotteste Einsteiger-CPU von Intel (Tel.: 089-991430) ist der neue Celeron und hat 1.300 MHz unter der Haube. Er wird im 0,13-Mikrometer-Prozess gefertigt. Wie alle erhältlichen Celeron-Prozessoren verwendet auch er das Sockel370-Steckformat. In Deutschland wird der Prozessor voraussichtlich noch in diesem Monat erscheinen und zwischen 180 und 210 Euro kosten. Ein empfehlenswertes Sockel370-Mainboard ist das CUSL2 von Asus. Es besitzt den Intel-i815E-Chipsatz und kostet rund 200 Euro.

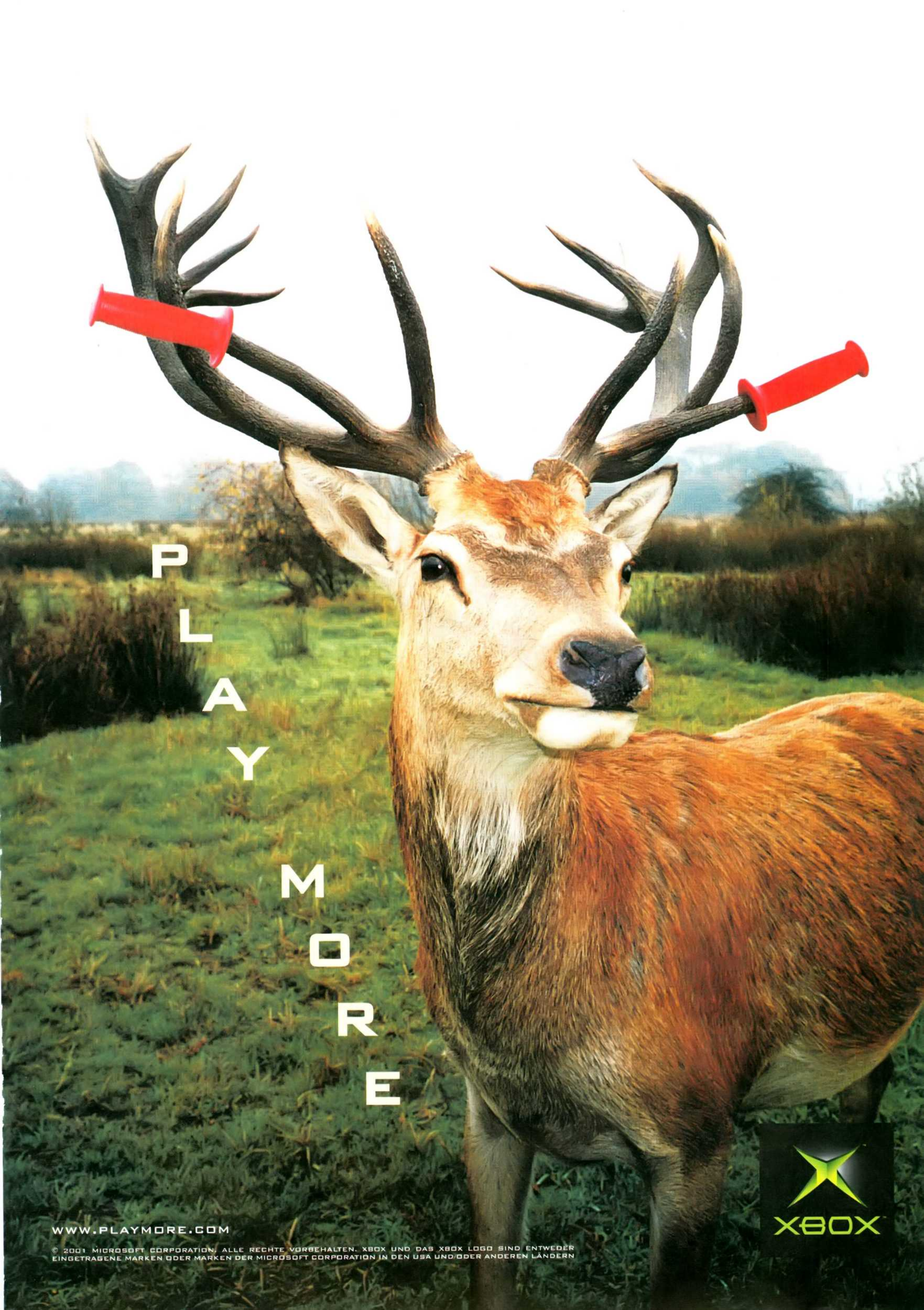


AMD DURON 1.300

Schnell und günstig

Mittlerweile ist der Duron-Einsteigerprozessor der Firma AMD (Tel.: 089-450530) auch mit 1.300 MHz Chiptakt zu haben. Der SockelA-Hauptprozessor besitzt 192 KB On-Chip-Zwischenspeicher und wird mit einem Front-Side-Bus von 100 MHz DDR betrieben. Die CPU wird noch im Februar in den Handel kommen und zwischen 115 und 130 Euro kosten. Ein empfehlenswertes SockelA-Mainboard für die CPU ist das 8KHA+ von Epox. Es verwendet den KT266A-Chipsatz der Firma VIA und kostet rund 150 Euro.




PLAY MORE
WWW.PLAYMORE.COM
© 2001 MICROSOFT CORPORATION. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. XBOX UND DAS XBOX LOGO SIND ENTWEDER EINGETRAGENE MARKEN ODER MARKEN DER MICROSOFT CORPORATION IN DEN USA UND/ODER ANDEREN LÄNDERN
XBOX

Empire Earth

Hält der Strategie-Hit, was sich die Fans versprochen haben? Die PC-Games-Umfrage unter Empire-Earth-Spielern gibt **Aufschluss über Stärken und Schwächen.**

Eine unserer Fragen im Feedback-Dokument lautete noch: „Wünschen Sie sich eine Missions-CD für **Empire Earth**?" Dass 88 Prozent der Antworten auf „Ja" oder „Vielleicht" entfielen, hätte für den Hersteller ein ermutigender Wink mit dem ganzen Zaun sein können. Anscheinend hatte der seine Entscheidung, eine Programmerweiterung auf den Markt zu bringen, aber ohnehin längst getroffen. Eine offizielle Bestätigung dafür ist zwar auch bis Redaktionsschluss ausgeblieben, doch stellvertretend ließ Mitte Januar der Online-Händler Amazon.com die Bombe platzen. Dessen Kunden konnten nämlich eine Zeit lang Vorbestellungen für das Produkt abgeben – Preis: 29,99 Dollar, Erscheinungstermin: 2. Oktober 2002. Es war ein Versehen. Inzwischen ist das Angebot vorläufig wieder

Dramatik top

86 Prozent mögen die kurzen Handlungssequenzen, die mitten im Spiel immer wieder wie nach Drehbuch automatisch starten. 14 Prozent fühlen sich im Spielfluss gestört.

3D-Kompromiss okay

35 Prozent hätten sich eine freie 3D-Kamera gewünscht. 54 Prozent sind mit dem Kompromiss, bei fixer Kameraposition zoomen zu können, zufrieden. 11 Prozent wünschen sich 2D-Karten zurück.

Denker und Rambos

Um Gefechte zu gewinnen, setzen 48 Prozent auf Daueraufrüstung und überrollen ihre Gegner. 52 Prozent schicken ihre Einheiten lieber mit Bedacht und sehr gezielt für Stichattacken los.

Eigenbau beliebt

38 Prozent haben bereits mit dem integrierten Editor eigene Missionen entworfen. 31 Prozent planen, dies nachzuholen. 31 Prozent haben kein Interesse daran. Aber 81 Prozent haben schon Missionen anderer gespielt oder wollen dies noch tun.

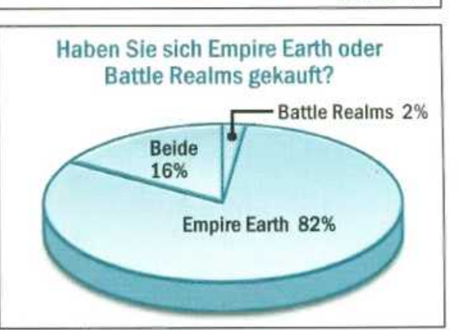
aus dem Programm genommen worden. Pressesprecher Leo Jackstädt von Vivendi Universal hält sich zum Thema noch bedeckt. „Zu gegebener Zeit werden wir Details kommunizieren", so sein knapper Kommentar.

Beschwerden über den Verkaufsschlager gibt es kaum. Der einzige nennenswerte „Schwachpunkt" von **Empire Earth** scheint den Käuferreaktionen zufolge im Mehrspielermodus zu liegen: 63 Prozent der Kunden haben den Netzwerk- und Internetpart ausprobiert und 42 Prozent geben ihm die Note „gut". Beinahe 83 Prozent der Gruppe, die bereits Partien zu mehreren gewagt hat, sagen allerdings, sie würden sich nicht an Ligen oder Clans beteiligen und hätten dies auch in Zukunft nicht vor. Wenigstens da kommen Konkurrenztitel auf weit bessere Werte. Wie schnell sich eine Community entwickelt und wie engagiert diese ist, entscheidet maßgeblich über die Lebensdauer eines Spiels. Leo Jackstädt hält aber dagegen: „Die Mitgliedschaft in einem Clan ist doch nicht erforderlich, um sich an einem Multiplayer-Spiel zu erfreuen. Gerade für **Empire Earth** gilt das, schließlich bietet es die komfortable Möglichkeit, per Angabe der IP jederzeit – unabhängig davon, wo man gerade im Chat oder Forum einen Mitspieler kennen lernt – problemlos eine neue Partie zu starten. Unsere eigenen Erhebungen bestätigen, dass die Multiplayer-Qualität von **Empire Earth** in der Zielgruppe, auch bei jenen, die Erfahrung mit dem berühmten „Vorgänger" gemacht haben, sehr hoch eingeschätzt wird."

In den sonstigen Belangen kassiert **Empire Earth** ohnehin Bestnoten. Ob für das Missionsdesign, die Kampagnen, die Grafik, die Glaubwürdigkeit des Szenarios, die Atmosphäre, die Steuerung oder die Stabilität der Software – in allen Kategorien bewerten die meisten Spieler mit „sehr gut" oder „gut". Als etwas zu hoch scheinen manche den Schwie-

Welche(s) der folgenden (Echtzeit)-Strategiespiele haben Sie auch gespielt?
(mehrere Antworten möglich)

Stronghold 12%
Age of Empires (1 und 2) 24%
Starcraft 16%
Emperor: Schlacht um Dune 7%
C&C 1 bis 3 oder Alarmstufe Rot 22%
Civilization 13%
Battle Realms 6%



Haben Sie sich Empire Earth oder Battle Realms gekauft?



Sind Sie der Meinung, dass Empire Earth Age of Empires 2 ablösen kann?

Der Prophet spaltet

Am Propheten scheiden sich die Geister: 55 Prozent mögen ihn, weil seine Zauber sehr wirksam sind. 45 Prozent verzichten auf seine Hilfe, weil es ihnen zu umständlich ist, ihn zu benutzen.



Am liebsten deutsch

47 Prozent spielen am liebsten das Kapital nach, in dem die Hauptrolle den Deutschen zufällt. 22 Prozent fühlen sich in der Haut der Griechen am wohlsten, 20 Prozent halten die Engländer-Kampagne für die Beste. Den russischen Geschichtsabschnitt bevorzugen nur 11 Prozent.

Soldaten schlagen Ritter

25 Prozent fanden die Weltkriegs-Kampagne am spannendsten. Für das Mittelalter stimmen mit 12 Prozent schon weniger. Die Renaissance und das Digitalzeitalter zählen zu den Verlierern - auch zusammen kriegen sie nur 6 Prozent der Stimmen.



KRACHEND Der Reiz von Empire Earth ist, sich aus der Urzeit in die Zukunft vorzukämpfen. Wo erst Knüppel geschwungen werden, zischen später die Laser-salven.

rigkeitsgrad zu empfinden, ohne dass das dramatisch ins Gewicht fällt: 70 Prozent bewerten diesen Aspekt eben nur mit „befriedigend" oder mit „gut". Deutlich weniger, nämlich knapp 10 Prozent, fühlen sich von **Empire Earth** in perfektem Maße gefordert.

Das Bemühen, die gesamte Menschheitsgeschichte darzustellen, zeichnet den Echtzeit-Strategietitel sicher besonders aus. Von der Urzeit zieht sich der Spannungsbogen über die Antike, die Epoche der Ritter und die Renaissance bis hin zu Gegenwart und Zukunft. Allerdings: Befragt nach ihren bevorzugten Zeitabschnitten in **Empire Earth**, schränken sich erstaunlich viele Spieler auf vier Phasen ein: Über die Zehn-Prozent-Hürde kommen in der Wahl allein das Mittelalter, der Zweite Weltkrieg, die moderne Ära sowie das Nano-Zeitalter. Zusammen vereinigen Sie zirka 64 Prozent aller Stimmen auf sich. 10 von 14 Kapiteln werden also als schmückender Rahmen betrachtet. Dadurch könnte sich den Entwicklern beim Konzept eines möglichen Nachfolgers die Frage stellen, ob der Aufwand, die ganze Historie abzubilden, wirklich lohnt. Leo Jackstädt hat die Antwort jetzt schon: „Aber ja doch, natürlich lohnt das. Sich schneller als der Mitspieler durch die Epochen zu kämpfen und den Gegner mit besseren Einheiten zu überraschen, macht doch gerade den Reiz des Spiels aus. Hätte die Frage gelautet: ‚Spielen Sie eine Partie ausschließlich in einer Epoche oder geben Sie mehrere Zeitabschnitte im Setting an?', so bin ich sicher, dass kaum jemand nur eine Epoche angegeben hätte. Nach unseren Erhebungen verteilen sich die Vorlieben der Spieler auf drei Abschnitte: erstens von der Kupferzeit bis zum Imperialismus (also ohne Lufteinheiten), zweitens von der Industrialisierung bis ins Nano-Zeitalter sowie drittens die gesamte Zeitspanne mit abwechselnden Settings."

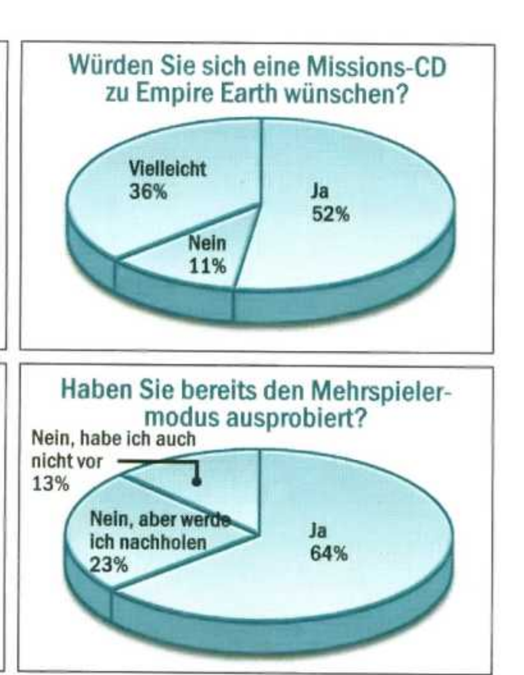
Eines traf Jackstädt in jüngster Zeit aber doch unvorbereitet – das schlechte Abschneiden des direkten Konkurrenztitels **Battle Realms** nämlich: „Alle Spiele mit ausgezeichneter Qualität stellen im Wettbewerb natürlich eine Gefahr dar, gerade wenn sie von der Fachpresse so gelobt werden und auch noch fast zeitgleich in den Handel kommen. Dass besagter Titel, zumindest bis dato, so wenig Interesse generiert, ist schon überraschend!"

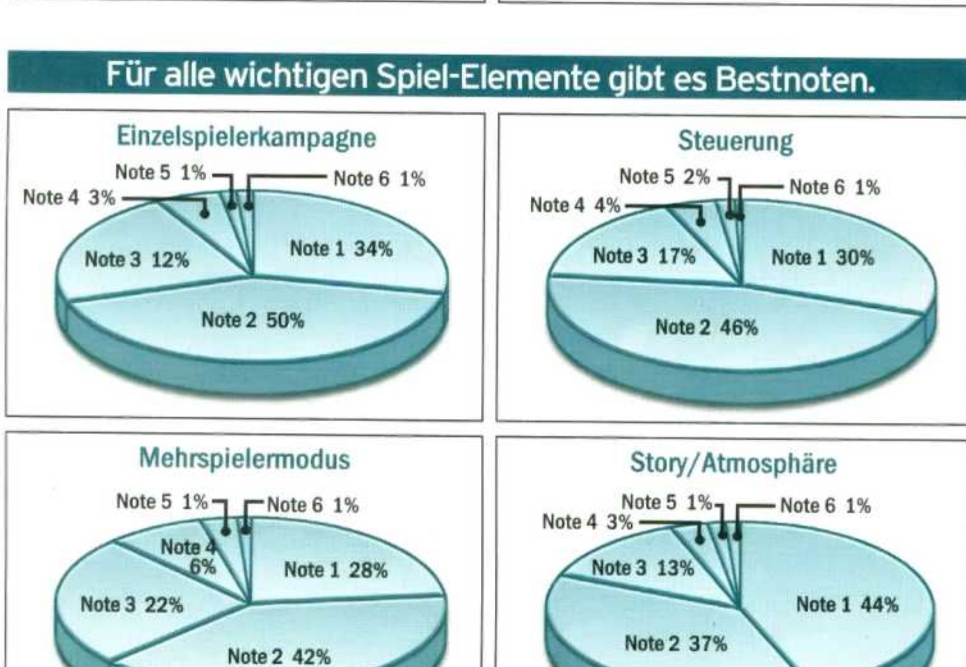
Auf dem Veröffentlichungsplan für die kommenden Monate stehen weitere mögliche Genre-Hits wie **Age of Mythology**, **Praetorians**, **Sudden Strike 2** und **Warcraft 3**. Alle haben Potenzial. Werden auch alle Erfolg haben?

DANIEL CH. KREISS

Wie finden Sie die Länge der einzelnen Missionen?
Zu lang 19%
Genau richtig 67%
Müssten umfangreicher sein. 14%

Wie schätzen Sie die Komplexität von Empire Earth ein?
Zu komplex 12%
Zu simpel 7%
Gerade richtig 81%





PC Games und Phantagram verlosen

100x Kingdom Under Fire Gold

Echtzeit-Strategie, kombiniert mit Rollenspiel? Funktioniert das überhaupt? Mit **Kingdom Under Fire** versucht sich Phantagram an der Verschmelzung der beiden augenscheinlich so unterschiedlichen Genres. Testen Sie selbst die Neuauflage.

Nach **Kingdom Under Fire** erweiterten die Entwickler von Phantagram den Genre-Mix in der neuen **Gold**-Version um viele neue Features:

- 11 individuelle Helden
- Neue Extra-Levels
- Verbesserter Kampagnen-Editor
- Höhere künstliche Intelligenz

Gewinnen Sie eines von 100 Exemplaren, indem Sie die folgende Preisfrage beantworten:

„Wie viele Helden gibt es in Kingdom Under Fire Gold?"

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Phantagram und der Computec Media AG.
- Einsendeschluss ist der 31.02.2002.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden.

Teilnahmebedingungen

Schreiben Sie die Lösung auf eine Postkarte und senden Sie diese an:

Computec Media AG • PCG – Phantagram
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Oder senden Sie unter Angabe von Namen und Postanschrift eine E-Mail mit dem Betreff „Phantagram" und der Lösungszahl an **gewinnspiel@pcgames.de.**



Preise zum Abheben. Leistung zum Durchpowern!

LPP Dialog

Abbildungen können vom Angebot abweichen. Monitor ist nicht im Angebot enthalten.

jetzt bis zu 2.20 GHz

Gleich mitbestellen: 15" TFT Display 151FP Aufpreis nur 469 €

DELL™ Allround PC DIMENSION™ 4400

Intel® Pentium® 4 Prozessor 1.70 GHz

- 128 MB PC 266 Single Channel DDR-SDRAM
  Zusätzlich 128 MB gratis bei Online Bestellung[1]
- 20 GB** Ultra ATA-100 Festplatte
- **64 MB nVidia GeForce2 MX Grafikkarte mit TV Out**
- 48x CD-ROM Laufwerk
- MS Windows® XP Home Edition (OEM; Recovery CD)[2]

899 €

Systempreis ohne TFT Display.
Rufen Sie an für weitere Details.

4685 – D500202

Kerstin Custodis, Vertrieb

Sparen Sie gleich doppelt bei Online Bestellung:

- **Bei Dimension™ PC's bis zu 100 € Rabatt.**
- **Verdoppelung der RAM Ausstattung ohne Aufpreis!**[1]

[1] **Nur bei Bestellung eines Monitors oder Office XP. Gültig bis zum 19.02.2002**

Auf unsere neuesten Angebote fliegen Sie ganz sicher! Denn das Preis-Leistungs-Verhältnis von Dell™ ist schlicht und ergreifend zum Abheben. Die Gründe dafür sind einfach: Wir sind der weltweit größte Computer-Hersteller. Und wir geben die beim Einkauf eingesparten Preisvorteile direkt an Sie weiter. Schauen Sie sich nur unsere High-Speed Systeme mit Intel® Pentium® 4 Prozessor mit bis zu 2.20 GHz und 512 KB Cache an. Und wenn Sie dann noch auf hohe Speicherkapazität und Leistung bestehen – noch ein Grund zum Jubeln: Der neue DDR-SDRAM-Speicher mit 266 MHz und der bewährte Intel® 845-Chipsatz ermöglichen eine deutlich schnellere Performance von 15 Prozent. Und für eine Spitzengrafik sorgt die neue Geforce3 Ti500 High End Karte mit TV Out. Bestellen Sie jetzt die aktuellste Technologie in zuverlässiger Dell™-Qualität. Rufen Sie uns gleich an. Oder lassen Sie sich auf unserer Homepage begeistern. Ihr Klick zum unbeschwerten PC-Vergnügen: www.dell.de

Dell™ PCs – mit Original Microsoft® Windows® vorinstalliert.
www.microsoft.com/piracy/howtotell

Hinweis für Verbraucher:
Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen.



DELL™ Performance PC DIMENSION™ 4400

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 2.20 GHz

- 512 KB Cache bei 2.20A GHz;
  256 KB Cache bei 1.70 GHz und bei 1.90 GHz
- Intel® 845 Chipsatz mit **266 MHz Frontside Bus**
- **256 MB PC 266 Single Channel DDR-SDRAM**
  Zusätzlich 256 MB gratis bei Online Bestellung[1]
- **80 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM**
  Aufpreis für **120 GB**** Festplatte nur 116 €
- **64 MB nVidia GeForce2 MX Grafikkarte mit TV Out**
  64 MB nVidia GeForce3 Ti200 Grafikkarte nur 116 €
- **DVD/CD-RW Combo Laufwerk** mit
  8x DVD und 8x/4x/32x CD-RW Laufwerk
- 16 bit Sound
- **harman kardon Stereo-Aktiv-Lautsprecher**
- Dell™ Internet Tastatur, MS Intelli Mouse, 3,5" Floppy, 4 USB
- MS Windows® XP Home Edition (OEM; Recovery CD)[2], MS Works Suite 2001 (OEM) inkl. **MS Word 2000** (OEM), Norton Anti-Virus 2002 (OEM)
- 24 Monate Gewährleistung inkl. 1 Jahr Abhol-Reparatur Service

1.299 €

Systempreis ohne TFT Display
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1.70 GHz

Paketpreis mit MS Windows® XP Pro (OEM) und MS Office XP SB (OEM) 1.639 €.

- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1.90 GHz **1.449 €**
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, **2.20A GHz** **1.899 €**

Finanzierung schon ab **42 €** mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

17" Monitor UltraScan P793
16.0" V.I.S., 96 kHz, 0.25 mm, max. 1280 x 1024/85 Hz
nur 349 €



4685 – D510202



DELL™ Gamer PC DIMENSION™ 8200

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 2.20 GHz

- 512 KB Cache bei 2A GHz und bei 2.20A GHz;
  256 KB Cache bei 1.70 GHz
- Intel® 850 Chipsatz mit **400 MHz Frontside Bus**
- **512 MB PC 800 Dual Channel RDRAM, 400 MHz**
  Zusätzlich 512 MB gratis bei Online Bestellung[1]
- **80 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM**
- 64 MB nVidia GeForce3 Ti200 4x AGP Grafikkarte
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- **24x/10x/40x CD-RW Laufwerk; Aufpreis für DVD + RW nur 243 €**
- Creative Labs SoundBlaster Live! Value PCI Soundkarte
- **harman kardon HK 395 Stereo-Aktiv-Lautsprecher inkl. Subwoofer**
- Dell™ Internet Tastatur, MS Intelli Mouse, 3,5" Floppy, 4 USB
- MS Windows® XP Home Edition (OEM; Recovery CD)[2], MS Works Suite 2001 (OEM) inkl. **MS Word 2000** (OEM), Norton Anti-Virus 2002 (OEM)
- 24 Monate Gewährleistung inkl. 1 Jahr Abhol-Reparatur Service

1.699 €

Systempreis ohne TFT Display
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1.70 GHz

Paketpreis mit MS Windows® XP Pro (OEM) und MS Office XP SB (OEM) 2.039 €.

- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2A GHz **2.049 €**
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, **2.20A GHz** **2.299 €**

Finanzierung schon ab **55 €** mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

19" Flat Display Monitor UltraScan P992 mit FD „UltraScan" CRT 18.0" V.I.S., 107 kHz, 0.25 mm, max. 1280 x 1024/85 Hz
nur 579 €



4685 – D910202



Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt. und zzgl. Versandkosten in Höhe von 70 €. Rufen Sie an für Ihr individuelles Angebot! Preisänderungen vorbehalten. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Die Monitor- und Displaypreise sind nur gültig beim Kauf eines Dell™ Systems. Monitorabbildungen sind modellähnlich.

[1] **Effektiver Jahreszins nur 11,9% (Laufzeit 36 Monate). Ein Angebot der CC Bank AG Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt.**

[2] Microsoft® Software wird in einer OEM-Version geliefert. Microsoft® OEM Software wird von Dell™ ab Werk vorinstalliert und optimiert. Zum Lieferumfang gehören eine Recovery CD für die Wiederherstellung der Software und eine Dell™ Treiber CD. Die Recovery CD kann nur auf Dell™ Systemen installiert werden. Handbuch/Dokumentation erhalten Sie in der Online-Version.

** Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren.

Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen).

Dell™, das Dell™ Logo, Dimension™ und Inspiron™ sind eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Dell Computer Corporation. Die Logos Intel Inside® und Pentium® sind eingetragene Warenzeichen der Intel® Corporation und ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. Trinitron® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sony Corporation. Microsoft® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation.

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen.



VALUE

Schneller am Ziel dank E-Value™

Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter www.dell.de finden Sie sofort Ihr Wunschsystem!

Nase voll

Der Mann hinter Das Schwarze Auge und Planescape: Torment ist sauer. Guido Henkel über geplatzte Träume, geldgeile Konzerne und seine Abkehr von den PC-Spielen.



Erst bringt er reihenweise Rollenspiele zustande, an die sich die Menschen oft und gerne erinnern: Die Trilogie **Das Schwarze Auge** zum Beispiel, die in Deutschland ein Superhit, international immerhin ein Achtungserfolg wurde. Oder **Planescape: Torment**, das düster und philosophisch die einen überforderte, während die anderen überrascht und begeistert waren, wie erwachsen Unterhaltung am PC gemacht sein kann.

Plötzlich sagt derselbe Mann, die Branche kotze ihn an, schmeißt alles hin und igelt sich in seinem 40 Jahre alten Haus in Kalifornien ein. Guido Henkel, ein Schwabe, der in Amerika Spätzle mit Linsen vermisst und Regentage liebt, geht jetzt einer verschroben klingenden Idee nach: Er entwickelt Spiele für Pocket-PC und Game Boy Advance, für kleine Geräte also, mit denen sich schwer beschäftigte Manager die Wartezeit auf Flughäfen vertreiben und gelangweilte Kinder lange Busfahrten von der Schule nach Hause überbrücken. Die Hardware basiert auf einem 200-MHz-Prozessor. „Dafür zu programmieren, das ist wie früher", meint Guido. Wer verstehen will, warum Guido von Software für ausgewachsene PCs nichts mehr wissen will, muss in der Zeit zurückspringen.

> „Damals haben wir kapiert: Du musst deine Spiele selbst produzieren und veröffentlichen. **Da sitzt das Geld.**"

1982 begann Guido Henkel, Spiele für den C64 zu machen – erst mal nur zu Hause, gleichsam für den Eigengebrauch. Die nötigen Programmierkenntnisse zog er aus trockenen Lehrbüchern. 1985 bot er seine Werke bei Verlagen an und hatte sofort Glück: Ariolasoft, eine Bertelsmann-Tochter, brachte **Hellowoon** heraus. „Auf einmal stehe ich da", erinnert sich Guido, „mit 19 oder so, halte einen Scheck über 20.000 Mark in Händen und denke: Holla, was geht denn jetzt ab?"

So entstand der Plan einer Karriere im Software-Bereich und gemeinsam mit seinem Schulfreund Hans-Jürgen Brändle (heute bei Blue Byte) gründete Guido die Firma Dragon-

ware Games. Nachdem die beiden 1988 das Gruselspiel Ooze fertig gestellt hatten, realisierten sie allerdings, dass mit den Ariolasoft-Verträgen kein Geld zu machen war. 20.000 Mark waren zwar dem Jugendlichen Guido Henkel viel erschienen – der Unternehmer musste erkennen, dass der Aufwand größer war als der Nutzen. Ein Blick auf die Kontoauszüge am Ende der Entwicklungszeit genügte.

Ein weiterer Freund, Jochen Hamma, der durch kluge Aktiengeschäfte „finanziell einigermaßen gut dastand", half deshalb, Dragonware dicht zu machen und einen Neustart zu wagen: 1989 gründeten Guido Henkel, Hans-Jürgen Brändle und Jochen Hamma als gleichberechtigte Partner die Attic Software GmbH in Albstadt auf der schwäbischen Alb. Schnell wurden Vertriebsvereinbarungen mit der Bochumer Firma Starbyte getroffen und es ließ sich gut an: Ein paar kleinere Sachen waren schon über die Bühne gebracht, da riefen die Starbyte-Leute an, um mitzuteilen, sie hätten die Lizenz für **Das Schwarze** Autoren von **Das Schwarze Auge**, die eine Lüge entlarvten: Starbyte hatte geblufft, besaß die Lizenz gar nicht. Stattdessen bot sich jetzt Attic die Chance, den Deal abzuschließen, und so geschah es. Der im Eifer übersehene Haken: Der Vertrag sicherte nicht nur den Autoren einen Teil der späteren Erlöse zu, sondern auch dem Verlag, der die Bücher und Karten für das Pen&Paper-Rollenspiel herausgibt. So war der Kuchen schon im Voraus durch drei geteilt, die Entwicklungskosten streckte Attic jedoch alleine vor.

Das Ergebnis war ernüchternd: Nach drei Teilen und hunderttausenden verkauften Spielen trat Attic finanziell noch immer auf der Stelle. Zum Abschlusspart der Trilogie, **Schatten über Riva**, sagt Guido heute beispielhaft: „Wir dachten, endlich machen wir den Mordsreibach – vor allem, weil wir gerade einen Deal mit Topware abgeschlossen hatten, der uns drei Millionen Mark cash in die Hand gab. Aber das ging am Ende direkt durch an die Bank, um unser Darlehen abzuzahlen." Vom Rest musste Attic wie gewohnt einen

Über die ehemaligen Attic-Partner: „Wir gehen sehr vorsichtig miteinander um, **versuchen, die Vergangenheit nicht zu berühren.**"

Auge. Wie Guido sich erinnert: „ein Wahnsinn". Hans-Jürgen und er seien immer Fans von **Das Schwarze Auge** gewesen, hätten die Lizenz aber für viel zu teuer gehalten. Eigentlich war sie das auch, aber das sollte erst Jahre später zum Tragen kommen …

Der Traum schien also greifbar, doch die Verbindung mit Starbyte ging wieder kaputt. „Die haben uns brutal abgeledert. Das waren totale Abzocker – die übelste Firma, die man sich nur vorstellen kann." Der Gedanke macht Guido immer noch wütend. „Damals haben wir kapiert: Du musst deine Spiele selbst produzieren und veröffentlichen. Da sitzt das Geld."

Mit **Drachen von Laas**, einem Rollenspiel, das noch aus der Dragonware-Zeit fertig in der Schublade lag, brachte Attic zum ersten Mal einen Titel in Eigenregie auf den Markt. „Wir verkauften viel weniger als vorher", erzählt Guido. „Aber wir verdienten mehr."

Dann klingelte das Telefon. Am anderen Ende, völlig unerwartet, die Großteil an die Lizenzgeber abführen. Guido resignierte endgültig. „Ich dachte mir: ‚Hey, wir haben hier den Nummer-1-Seller in Deutschland und es ist nicht möglich, Geld damit zu machen? Wir machen was falsch!' Fünf oder sechs Jahre nichts als **Das Schwarze Auge** – ich hatte die Nase voll und wollte was anderes machen, unser Geld in eine eigene Serie investieren."

Weil Hans-Jürgen Brändle und Jochen Hamma das anders sahen, kam es zu Auseinandersetzungen, die sich nicht mehr aus der Welt schaffen ließen. „Beide wollten die **DSA**-Schiene reiten bis zum Ende. Für die war das halt monatlich sicheres Brot." Aus der Meinungsverschiedenheit erwuchs bald ein Streit, der auch ins Persönliche ging. Auf die Frage hin, wie er heute zu seinen Schulfreunden stehe, überlegt Guido kurz. „Wir reden", sagt er dann. „Wir gehen sehr vorsichtig miteinander um, versuchen, die Vergangenheit nicht zu berühren."

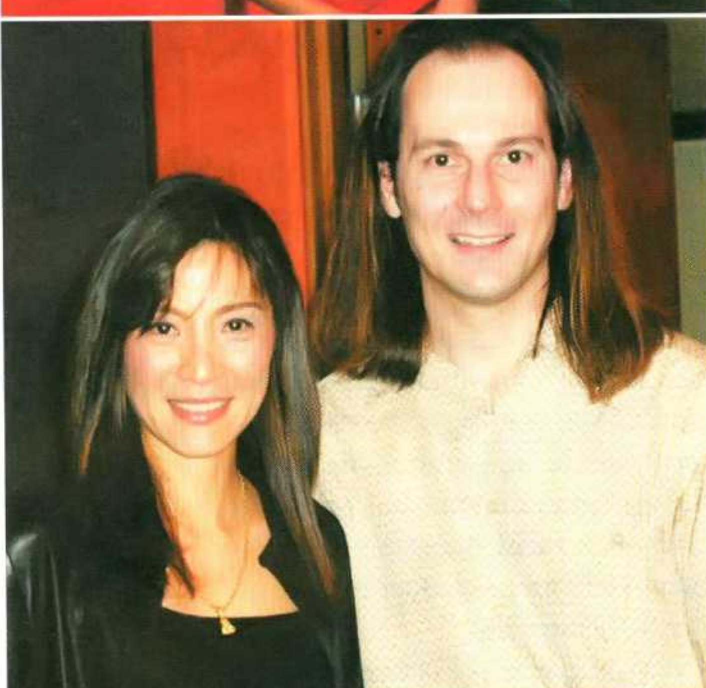
Guido verließ die Firma, lernte auf der großen Spielemesse E3 seine



SCHAUDERHAFT Guido Henkel hat mit der PC-Spiele-Branche abgeschlossen. Den Profitsinn der großen Konzerne mag er nicht. Mit Grauen denkt er zurück.



GUT GELAUNT Auf Presseveranstaltungen fällt Guido Henkel angenehm auf. Im Geschäftsleben ist seine Gutmütigkeit nicht immer vorteilhaft.



DVD-REDAKTEUR Heute rezensiert Guido Henkel (hier mit Michelle Yeoh) Hollywood-Filme. Auch dabei übt er Kritik an „Popcorn-Unterhaltung".



VOLLER EINSATZ Planescape: Torment war für Guido Henkel ein besonderes Projekt. Für Werbeaufnahmen ließ er sich sogar willig als Zombie ablichten.

heutige Frau kennen, eine aus Vietnam stammende Amerikanerin, und folgte ihr in die USA. „Kurz hatte ich noch mit dem Gedanken gespielt, in Deutschland was zu machen. Aber da war mir zu der Zeit alles zu limitiert. Attic war die einzige Firma, die Titel in Amerika und Asien hatte." Attic ging indessen den Bach runter. Schmerzhaft sei das gewesen, sagt Guido. „Wir hatten so große Pläne und wir haben es versaut. Es klingt überheblich – aber ich hab es kommen sehen. Mir waren die Hände gebunden. Ständig wurde ich überstimmt."

Nach dem Sprung über den Teich musste Guido entscheiden, wohin er beruflich wollte. Sir-Tech, nahe der kanadischen Grenze angesiedelt, bot ihm an, **Wizardry 8** zu produzieren: „Das war natürlich extrem reizvoll." Beim Gedanken an das Winterwetter im Norden verging Guido jedoch die Lust. „Ich wollte doch nicht vom Regen in die Traufe." Weil seine Frau bei New World Computing arbeitete und Guido sich mit den Kollegen dort anfreundete, kam er sogar in den Dunstkreis einer anderen Traditionsserie. Denn New World Computing, das sind die Macher von **Might & Magic**.

Wieder einen eigenen Betrieb zu gründen, kam nicht in Frage: „Ich wollte einfach irgendwo arbeiten und anderen die Verantwortung überlassen." Es folgten Gespräche mit großen Studios – mit Blizzard, Dreamworks, Westwood. Zuletzt folgte er dem Ruf eines alten Freundes: Brian Fargo von Interplay. Brian und Guido hatten sich kennen gelernt, als Brian gerade **The Bard's Tale** programmierte. „**Baldur's Gate** war noch nicht draußen. Interplay hatte viel Potenzial, aber noch keine richtig heißen Titel."

Wichtig war: Sie hatten eine Idee, die Guido packte – **Planescape: Torment**. „Es war kein einfaches Spiel, das Konzept von Anfang an riskant. Allen, die an dem Projekt gearbeitet haben, war das klar. Deswegen war es sehr erfreulich, wie engagiert Interplay erst dahinter stand. Wir haben die Carte blanche bekommen." Das Team hatte freie Hand, konnte sich kreativ austoben, solange die Ideen Hand und Fuß hatten.

Bis Interplay an die Börse kam. „Plötzlich betrachteten die Leute das Spiel mit anderen Augen. Jede Entscheidung, die wir getroffen hatten, wurde jetzt revidiert. **Planescape**, so wie es veröffentlicht wurde, ist zwar nahe an dem, was wir machen wollten, aber nicht exakt das."





„Planescape: Torment, so wie es veröffentlicht wurde, ist **nahe an dem, was wir machen wollten, aber nicht exakt das."**

Dabei hielten sich die Eingriffe ins Spieldesign wohl noch in Grenzen: „Einige Charaktere und Story-Ideen, die zu krass waren, wurden gestrichen." Aber das Hauptärgernis war für Guido etwas anderes. „Es ging darum, was im Umfeld passiert ist, wie die Vermarktung lief, wie die Presse bearbeitet wurde, wie wir bei der Verpackungsgestaltung übergangen wurden und so weiter. Das war so schlimm, dass ich danach gesagt habe: ‚Ich bin raus hier. Das war mir eine Lehre.' Ich war so frustriert und desillusioniert. Nie mehr wollte ich mit dieser Branche etwas zu tun haben."

Im Grunde hat sich daran nichts geändert. Guido holte nach einer Pause noch einmal Luft für einen Abstecher ins Genre der Online-Rollenspiele, hatte aber erneut Pech, weil sich der Geldgeber – Square – mit dem **Final Fantasy**-Kinofilm übernahm und sparen musste. Filmrezensionen auf www.dvdreview.com und Software für Handheld-Geräte, das sind jetzt seine Babys. Die Wut auf sein altes Business sitzt tief: „Computerspiele haben für viele Menschen immer noch das Image von Kiddy-Software. Mein Ziel war, das zu ändern." Viele Designer hätten diese Denkweise nicht, sagt er, da ginge es oft nur um Eye-Candy, ums Spektakel. Und Ansätze wie der von **Planescape** würden zu abgehoben wirken, „weil inzwischen halt auch immer nur Schonkost erwartet wird. Ganz wenige Entwickler machen bewusst den Schritt, intelligente Spiele zu kreieren, gewisse Werte rüberzubringen."

„Filme sind natürlich genauso dumm", führt Guido weiter aus. „Das hängt mit unserer westlichen Kultur zusammen und ist in Amerika sehr ausgeprägt. Da gehören Denken und Unterhaltung nicht zusammen." Die Filmbranche habe aber eine ausgeprägte Independent-Szene. Ein Ausgleich, der bei der Software fehlt. „Alles muss über große Publisher laufen, weil diese die Einzigen sind, die deine Titel ordentlich am Markt platzieren können. Dummerweise entwerfen genau diese Firmen am Reißbrett, basierend auf Verkaufsstatistiken, basierend auf Zielgruppenanalysen. Publisher denken nicht an Spiele. Die denken an Geld." Ob es für Designer, die andere Wege gehen wollen, eine Chance gibt? „Nein, die gibt es nicht. Das wurde mit jedem Jahr schlimmer und es ist jetzt schlimmer denn je."

Das Seltsame ist: Guido Henkel klingt nicht echauffiert, sondern sehr ruhig, während er all dies sagt. Er scheint das lange durchdacht zu haben und streut wiederholt ein, er wolle niemanden angreifen, das sei eben alles so, es sei nichts für ihn und er habe seine Konsequenzen gezogen. Wenn andere damit glücklich seien, sei das ja okay.

Man nimmt es ihm ab. „Im Hinterkopf hab ich vielleicht die Hoffnung, dass Pocket-PC-Spiele so viel Geld einbringen, dass ich irgendwann eine ordentliche PC-Entwicklung selbst finanzieren kann", sagt Guido am Ende noch. Er klingt nicht sehr versessen darauf, aber wer weiß – man soll niemals nie sagen.

DANIEL CH. KREISS


LOST HEAVEN TIMES ist das offizielle Organ der typischen amerikanischen Großstadt in den 30er Jahren. Einer Stadt, in der die Mafia herrscht. Zwei rivalisierende Banden
Lost Heaven Times
The News of Today
Friday • February 15th 1929
des organisierten Verbrechens bestimmen das Tagesgeschehen. Reichtum und Erfolg, Korruption und Gewalt diktieren die Regeln einer düsteren Halbwelt.
MASSAKER AM VALENTINSTAG
Dreizehn Mafiosi getötet
Lost Heaven, 15. Februar
Am gestrigen Valentinstag kam es zum bisherigen Höhepunkt im Bandenkrieg zwischen den rivalisierenden Clans der Salieris und Morellis.
Dabei kamen dreizehn Männer ums Leben, zwei Zeugen liegen schwer verletzt im Lost Heaven Central Hospital. Die Polizei vermutet hinter dem Massaker einen Racheakt der Salieris an der Morelli-Familie. Die beiden Familien konkurrieren seit Monaten um die Vorherrschaft im illegalen Alkohol-Schmuggel. Nachdem mehr und mehr Clubs ihren Schnaps bei den Morellis bestellten, ging der Einfluss der Salieris immer weiter zurück. In einer Garage in der 13th Street schnappte die Falle gestern Vormittag zu. Führende Mitglieder des Morelli-Clans kamen gegen 11 Uhr in zwei Wagen zu einem angeblichen Treffen mit Polizisten aus dem dritten Revier. Nach Aussagen eines der schwer verletzten Zeugen wollten die Morellis mit der Polizei vereinbaren, wie man den illegalen Alkoholmarkt in der Stadt aufteilen könnte. Was die Morellis nicht wussten, war, dass gar keine Polizisten in der Garage warteten. Es handelte sich bei den Uniformierten vielmehr um verkleidete Angehörige der Salieris, die sofort das Feuer auf die Morellis eröffneten. Im Schusswechsel starben vier Morellis und drei Salieris. Die Überlebenden flüchteten innerhalb weniger Augenblicke. Bürgermeister Billingsworth kündigte am gestrigen Nachmittag an, dass die Stadt weitere Gewaltakte dieser Art nicht mehr tolerieren werde.
LOST HEAVEN GEFÄHRLICHSTE STADT AMERIKAS
WELCOME TO LOST HEAVEN
Capitol City, 15. Februar
Das Innenministerium hat gestern die jährliche Kriminalstatistik veröffentlicht.
Wie in den vergangenen acht Jahren belegt Lost Heaven wieder den ersten Platz und ist damit weiterhin die gefährlichste Stadt Amerikas. Im letzten Jahr wurden in Lost Heaven durchschnittlich jeden Tag 18 Kapitalverbrechen begangen. Die andauernden Familienfehden der zwei großen Mafia-Clans und die Korruption der Polizei seien die Hauptgründe für das Abschneiden unserer Stadt, so Bürgermeister Billingsworth.
LKOHOLLAGER ENTDECKT
Heaven, 15. Februar
inem Lagerhaus außerhalb der Stadt deckte vorgestern der Rentner athan L. zufällig das größte illegale lkohollager seit Inkrafttreten der rohibitions-Gesetze. Aufmerksam urde der Rentner durch den starken Schnapsgeruch, der noch weit von dem agerhaus entfernt auszumachen war. ie Polizei räumte das Gebäude leer und rstörte alle gefundenen Alkoholika. athan L., der die Polizei auf das apslager brachte, ist seit gestern nicht mehr aufzufinden.
Filmtipp
SCARFACE
17.3. 22 05 Uhr
in der
13TH STREET
THE ACTION & SUSPENSE CHANNEL
auf Premiere World
www.13thstreet.de
APOLLO
GATHERING OF DEVELOPERS
COMPANY
illusion softworks
PC CD ROM
Lösungsbuch von
Coming soon!
MAFIA
www.mafia-game.de

Immer noch das Spielerparadies?

Spiele wie C&C und Lands of Lore machten Westwood zur Legende. Zuletzt fehlte es der in Las Vegas ansässigen Firma aber an innovativen Referenz-Spielen. Was läuft falsch? **Wir sprachen mit einem, der es wissen muss.**

Thilo Hübner ist bei Westwood Studios in Las Vegas verantwortlich für die internationalen Fassungen der Spiele. Dabei arbeitet er mit allen Projektgruppen zusammen, lernt alle Titel kennen.

PC Games: Thilo, du bist schon lange bei Westwood. Wie hat sich die Firma über die Jahre verändert?

Thilo Hübner: Wir sind professioneller geworden. Westwood war lange Zeit halt eine Softwareschmiede der alten Schule. Terminpläne gab es nur grob, Verzögerungen waren an der Tagesordnung. In den letzten zwei Jahren haben wir uns da stark gebessert.

PC Games: Den Führungsanspruch bei Strategiespielen hat Westwood durch Konkurrenten wie **Age of Empires** eingebüßt. Wann und wie schlagt ihr zurück?

Thilo Hübner: Unser nächstes RTS wird deutlich machen, dass wir, auch zehn Jahre, nachdem wir mit **Dune 2** das Genre quasi erfunden haben, immer noch wissen, wie man fantastische, süchtigmachende und bahnbrechende Echtzeit-Strategicals baut. Mehr kann und darf ich zu diesem Zeitpunkt nicht sagen.

PC Games: Sind von Westwood noch 2D-Strategiespiele zu erwarten oder war **Yuris Rache** das letzte?

Thilo Hübner: 2D, 3D, 2.5D ... so viele Varianten sind am Markt verfügbar. Für uns sind zwei Dinge wichtig: a) die Engine muss zum Spiel passen und b) sie sollte auch auf Rechnern, die nicht der neuesten Generation entsprechen, noch ansehnlich aussehen. Das bedeutet nicht, dass wir prinzipiell für die Maschinen vom letzten Jahr planen, aber anders als zum Beispiel bei Shootern sind Strategiefans nicht immer mit der neuesten Grafikkarte ausgestattet. **Emperor** war ein wichtiger Schritt. Ich glaube nicht, dass wir die gleiche Engine nochmal verwenden werden, aber sicherlich haben wir bei dem Projekt eine Menge gelernt. Das nächste **C&C**-Spiel wird grafisch wieder deutlich vorne mitmischen.



WIEDER BESSER? Earth & Beyond wird zeigen, ob Westwood noch Hits produzieren kann.

PC Games: Wird die **Dune/Emperor**-Serie fortgesetzt?

Thilo Hübner: Momentan planen wir keine Fortsetzung. Das haben wir allerdings nach **Dune 2000** auch gesagt.

PC Games: **Renegade** ist Westwoods erstes Actionspiel – mit welchen Anlaufschwierigkeiten hattet ihr zu kämpfen?

Thilo Hübner: Vor allem mit technischen Problemen mit dem Level-Editor und der richtigen Balance zwischen Action und Strategie. Denn **Renegade** ist ein Actionspiel, keine Frage, aber das **C&C** im Namen verpflichtet, den Strategieteil nicht zu kurz kommen zu lassen.

PC Games: Warum habt ihr für **Renegade** keine fremde Grafik-Engine lizensiert?

Thilo Hübner: Unsere Engine ist technisch mit den aktuellen Grafik-Engines durchaus auf einer Höhe. Wir haben uns im Verlauf der Entwicklungsphase ausgiebig mit anderen Engines befasst und sind im Endeffekt zu dem Schluss gekommen, dass wir für viele Effekte einfach mehr Kontrolle über die Grafik haben müssen, als eine kommerziell erhältliche Engine uns bieten kann.

PC Games: Es gibt Gerüchte, dass Louis Castle und Brett Sperry – die Westwood-Gründer – ihr Unternehmen verlassen wollen...

Thilo Hübner: Gerüchte sind nur Gerüchte.

PC Games: Mit was sind Louis Castle und Brett Sperry derzeit beschäftigt?

Thilo Hübner: Louis ist seit einigen Monaten unser Geschäftsführer. Dadurch ist er stärker in die Business-Abläufe eingebunden. Aber dennoch ist er in allen wichtigen Stufen auch am Spieledesign beteiligt. Brett teilt seine Zeit momentan zwischen **Earth & Beyond** und unseren neuen Spielen auf. Er hat viele der Konzepte hinter **Earth & Beyond** designt und das Team in Gameplay-Fragen beraten. Für die

Trend abwärts

Noch immer liegen alle Westwood-Titel über dem Durchschnitt. Doch die Wertungstendenz weist sachte nach unten.



1994	Legend of Kyrandia 3 (90%)
1995	Command & Conquer (90%)
1996	C&C: Alarmstufe Rot (90%)
1997	Blade Runner (92%)
	Lands of Lore 2 (90%)
1998	Dune 2000 (83%)
1999	Lands of Lore 3 (73%)
2000	Nox (82%)
	C&C 3: Tiberian Sun (88%)
	C&C: Alarmstufe Rot 2 (82%)
2001	Emperor (79%)
2002	C&C: Renegade (72%)

folgenden Projekte wird er ebenfalls so eine Art Überdesigner sein, der sich mehr um grundlegende Fragen des Gameplays kümmert und weniger um das „schmutzige" Tagesgeschäft.

PC Games: Um **Earth & Beyond** war es lange still – wie läuft es?

Thilo Hübner: **Earth & Beyond** kommt diesen Sommer auf den Markt. Wir haben bereits einige tausend Spieler, die auf den Alpha- und demnächst auf Beta-Servern um ihren Platz in der galaktischen Ruhmeshalle kämpfen, handeln und forschen.

PC Games: Was tut sich im Bereich der Rollenspiele? Wir denken an **Lands of Lore** und **Nox** zurück.

Thilo Hübner: Wir wollen alle gerne ein neues Rollenspiel anfangen, aber die nächsten zwei Titel werden erst mal in eine andere Richtung gehen. Ich hätte am liebsten einen Nachfolger zu **Nox**. Momentan stoße ich damit aber auf taube Ohren. Ich werde wohl noch ein wenig weiterbetteln müssen.

PC Games: Kommen Fortsetzungen zu **Blade Runner** und **Kyrandia**? Oder wollt ihr gar keine Adventures mehr produzieren?

Thilo Hübner: Ich glaube, die **Kyrandia**-Reihe betrachten wir als abgeschlossen. Wie bei den Rollenspielen möchten wir aber auch bei den Adventures wieder aktiver werden. Eine der Stärken von Westwood ist, dass wir uns in mehreren Bereichen auskennen. Es wäre doch schade, wenn wir diese Erfahrungen in der Zukunft einfach verfallen lassen. Ich bin mir sicher, wir werden zum gegebenen Zeitpunkt auch wieder ein Adventure anfangen.

PC Games: Wie viele Westwood-Spiele feiern zur E3 Premiere?

Thilo Hübner: Offiziell werden wir dieses Jahr wohl nur **Earth & Beyond** zeigen. Was wir hinter geschlossenen Türen vorführen – na, eure Leserschaft wird es im Sommer erfahren.



PREISWERT + KOMPETENT
600mal in Deutschland, 3000mal in Europa.
expert
Serious Sam 2:
The Second Encounter (USK 16)
SERIOUS SAM
Voraussichtlich ab 6.2. 2002 erhältlich!
29.99 €
Salt Lake City 2002 (USK o.A.)
Das offizielle Spiel zu den Olympischen Winterspielen 2002 in Salt Lake City!
45.99 €
SALT LAKE 2002
Tropico Paradise Island (USK 6)
Neues von „El Presidente“!
TROPICO
PARADISE ISLAND
19.99 €
Jurassic Park
Scan Command (USK 8)
Inklusive High-Tech Scanner!
scan command
40.99 €
ANNO 1602
Erschaffung einer neuen Welt
Anno 1602 (USK 6)
Die Erschaffung einer neuen Welt!
10.- €
LET'S PLAY!
LIONHEAD STUDIOS
Black & White
Insel der Kreaturen (USK 12)
Das göttliche einzigartige Spiel jetzt mit neuer Welt, neuen Kreaturen und neuen Herausforderungen!
BLACK & WHITE
Insel der Kreaturen
Entdecke das wahre Ich deiner Kreatur
EA GAMES
Erweiterungspack
32.99 €
Wichtiger Hinweis:
Durch zentralen Einkauf und rationelle Lagerhaltung sorgen wir für günstige Preise. Sollte ein Gerät oder Spiel nicht verfügbar sein, beschaffen wir es Euch kurzfristig. USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

STRATEGIE

Strategie | Taktik | Managerspiele

DIE ZUKUNFT DER SIEDLER

„Wir testen gerade **Siedler in 3D**"

PC Games: Was hätte im Nachhinein bei **Die Siedler 4** noch besser laufen können (oder müssen)?
Benedikt Grindel: Die Version hatte zu viele Bugs und die ganz großen Innovationen haben gefehlt. Über 200.000 Käufer zeigen aber, dass Blue Byte insgesamt ein erstklassiges Spiel herausgebracht hat.
PC Games: **Siedler 2** ist immer noch die beliebteste **Siedler**-Folge. Wie erklärt ihr euch das?
Benedikt Grindel: **Siedler 2** war zu seiner Zeit konkurrenzlos und setzte neue Maßstäbe, da ist viel Nostalgie dabei.
PC Games: Mehr als die Hälfte der Käufer empfanden die Änderungen bei **Siedler 4** gegenüber dem Vorgänger als zu geringfügig. In welchen Bereichen wird **Siedler 5** innovativer?
Benedikt Grindel: Zunächst mal: Der nächste **Siedler**-Titel wird



BENEDIKT GRINDEL ist Projektleiter bei Blue Byte (Siedler 1-4).

nicht „Siedler 5" heißen. Wir möchten damit klar sagen, dass wir nicht einfach nur den nächsten Teil eines bekannten Spiels machen, sondern einen echten Innovationssprung. Da wird es den einen oder anderen radikalen Schritt geben, aber es ist noch zu früh, um über Details zu reden.
PC Games: Wie wahrscheinlich sind Polygon-Siedler?
Benedikt Grindel: Wir testen gerade Siedler in 3D. Die ersten Ergebnisse sind viel versprechend, es ist aber noch keine Entscheidung gefallen.
PC Games: Gibt es ein Comeback des Wegesystems aus **Siedler 2**?
Benedikt Grindel: Das Wegesystem war eines der herausragenden Features der **Siedler**-Reihe, aber genau wie in **Siedler 2** ist es nicht mehr zeitgemäß.
PC Games: Bislang schmerzlich vermisst in der **Siedler**-Serie: Handel. Wird sich hier was tun?
Benedikt Grindel: Siedeln und Handeln gehören zusammen. Wir werden das berücksichtigen.
PC Games: Welchen Wunsch der **Siedler**-Community werdet ihr auf gar keinen Fall erfüllen können?
Benedikt Grindel: Es wurden Hobbit- und Elben-Völker gefordert – eine interessante Idee, aber nicht für das nächste **Siedler**-Spiel.

Vorerst ausgewiggelt

Von offizieller Seite verlautete, dass es trotz der guten Verkaufszahlen von Wiggles definitiv kein Add-on zum innovativen 3D-Aufbau-Strategiespiel geben wird. Dass ein zweiter Teil kommt, wurde indes nicht ausgeschlossen.

Die Sims machen Urlaub

Der Untertitel des neuen Die-Sims-Add-ons (Urlaub total) ist Programm: Sie werden Ihre Sims in Urlaubsparadiese wie die italienische Riviera oder in verschneite Alpenregionen schicken. Dort erholen sich die Sims beim Snowboardfahren, Volleyball und Angeln. Erscheinungstermin: März.

Warlords-Battlecry-Nachfolger

Am 28. März wird Warlords Battlecry 2 in den Läden stehen – ein Mix aus 2D-Echtzeit-Strategie und Rollenspiel: Ihr Volk darf zwölf Technologiezweige erlernen, über 100 Zaubersprüche sprechen und ebenso viele Fähigkeiten nutzen.

Starmageddon

Ähnlich wie **Homeworld** verfrachtet **Starmageddon** die Echtzeit-Strategie ins All. In 20 Missionen kämpfen Sie auf der Seite der Menschen oder der Aliens in einem frei dreh- und zoombaren Universum. Die Gefechte werden auf mehreren Ebenen ausgetragen: Wurmlöcher verbinden bis zu drei Schauplätze miteinander. Ihre Truppen erlangen zudem Erfahrungspunkte und werden so mit der Zeit schneller, durchschlagskräftiger und widerstandsfähiger. Im späteren Spielablauf zahlt sich das aus. Als Erscheinungstermin ist der März 2002 angestrebt.

Sudden Strike 2

Sudden Strike 2 macht seinem Namen wieder alle Ehre. Denn es geht gleich zur Sache: Im Nachfolger zum Echtzeit-Taktikspiel fallen Elemente wie Basisbau und Einheitenproduktion weg. Es gilt stattdessen, auf den isometrischen Schlachtfeldern die vorhandenen Ressourcen (Soldaten, Panzer, Haubitzen etc.) clever zu nutzen. Neu in **Sudden Strike 2** ist, dass Sie Truppen in Fahrzeuge einsteigen lassen können. In den historisch fundierten Missionen lassen sich fünf Nationen steuern: Amerika, Deutschland, Großbritannien, Russland und Japan. Im Mai dieses Jahres beginnt der Feldzug.



HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

Platz	Spiel	Genre / Termin	Hersteller
1 (30%)	**Anno 1503**	Aufbau-Strategie I April 2002	EA Games
2 (23%)	**Warcraft 3**	Echtzeit-Strategie I Juli 2002	Vivendi Universal
3 (11%)	**Age of Mythology**	Echtzeit-Strategie I September 2002	Microsoft
4 (9%)	**Anstoß 4**	Fußball-Manager I August 2002	Ascaron
5 (8%)	**Civilization 3 dt.**	Runden-Strategie I Februar 2002	Infogrames
6 (5%)	**Sudden Strike 2**	Echtzeit-Taktik I Mai 2002	CDV
7 (4%)	**Heroes of Might & Magic 4**	Runden-Strategie I Februar 2002	Infogrames
8 (3%)	**Praetorians**	Echtzeit-Taktik I Oktober 2002	Eidos
9 (3%)	**Star Trek: Bridge Commander**	Strategie I März 2002	Activision
10 (2%)	**B&W: Insel der Kreaturen**	Strategie I Januar 2002	EA Games

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



Cultures 2: Die Tore Asgards

Vinland ist erobert, die Rache des Regengottes überstanden, da sorgt eine Vision für **das nächste große Abenteuer der wuseligen Wikinger** – willkommen bei Cultures 2!

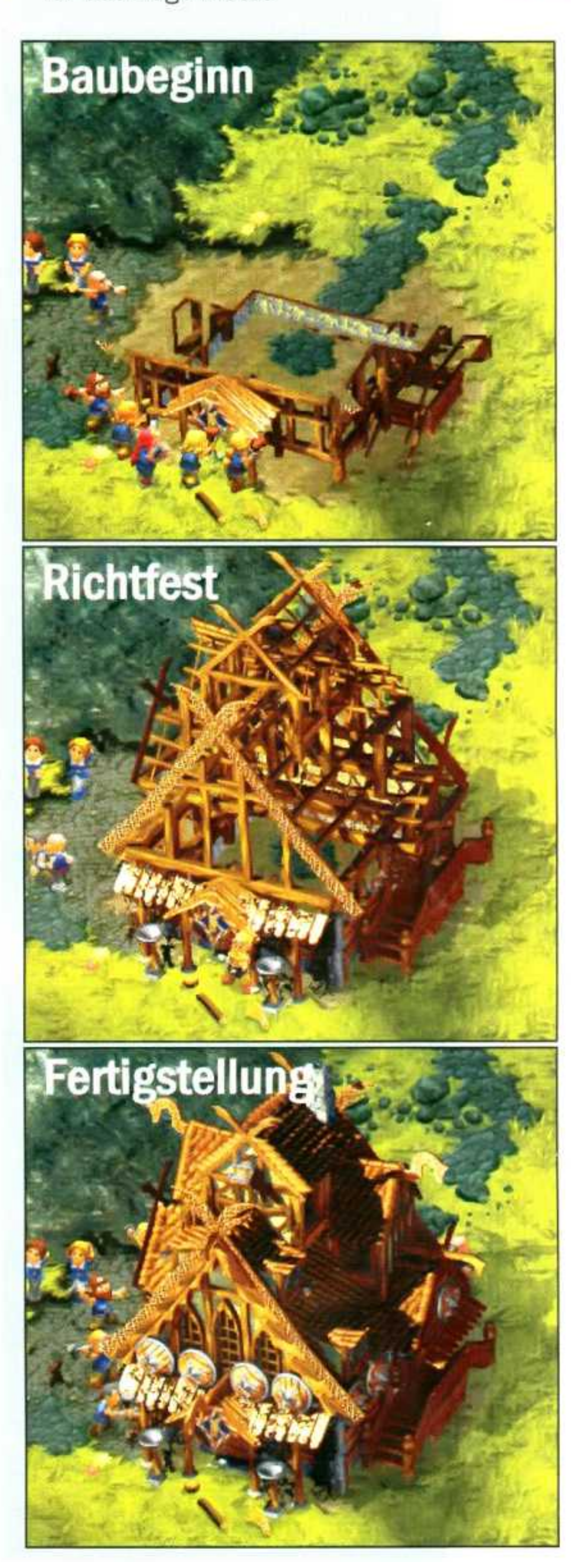
VIDEO


MARKTWIRTSCHAFT Neben den Städten sind kleinere Handelsposten gute Anlaufstellen für seltene Waren.


MINIQUESTS Beim sorgfältigen Absuchen der riesigen Maps stoßen Sie regelmäßig auf kleinere Aufträge, beispielsweise in solchen Burgruinen.

Wie ein **Haus entsteht**

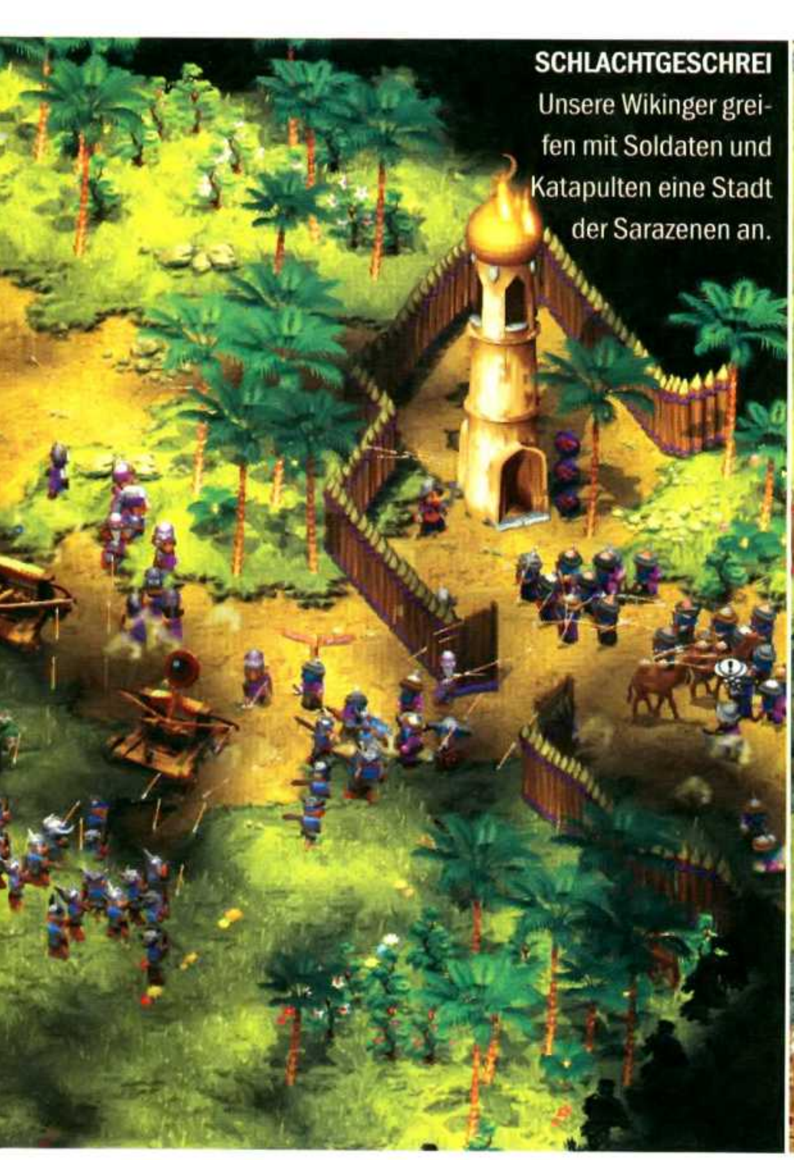
Die Grafiker gaben sich wieder redliche Mühe, so dass auch **Cultures 2** sehr viele Details für das Auge bietet.



Die Wikinger sind wieder da! Bjarni, der die Erlebnisse des ersten Teils noch aus seiner Sicht als kleiner Junge schilderte, ist inzwischen ein junger Mann und stolzer Krieger der Wikinger geworden. Eines Tages wird er von einer Vision heimgesucht, die ihn im Kampf mit einem Drachen zeigt. Was das zu bedeuten hat, wer dieser schauerliche Riesenwurm ist und welche drei Mitstreiter ihm in der Vision zur Seite standen, ist unklar und wird im Laufe der elf Missionen aufgeklärt. Die Karten sind bis zu viermal so groß wie im Vorgänger und führen mitunter sogar auf kleinere Schauplätze, wo Nebenhandlungen oder Quests ablaufen. **Cultures 2** bietet neben Wirtschaft, Aufbau und Kampf auch eine gehörige Portion Rollenspiel und Adventure. In fast jeder Mission gibt es neben dem Primärziel viele kleine Nebenaufgaben, die entweder für den Hauptplot nützlich sind oder andere Vorteile in Form von besonderen Gegenständen, Waren oder Schätzen bringen. Die Mini-Quests sind vielfältig: Mal müssen Sie einem Charakter eine bestimmte Ware besorgen, ein anderer bittet Sie, sein Dorf von einem Wolfsrudel zu befreien, ein Prinz will mit der Prinzessin verkuppelt werden, kurz: Die Jungs und Mädels vom Entwicklerteam Funatics haben sich sehr viele witzige Sachen einfallen lassen.

Während Sie in **Cultures** noch nach Amerika aufbrachen und sich mit diversen Indianerstämmen herumschlagen mussten, spielt das Geschehen nun in Europa. Im Laufe der Kampagne treffen Sie auf die Hochkulturen der entsprechenden Epoche, die mit Franken, Byzantinern und Sarazenen kaum hätten verschiedener ausfallen können. Die Einstellung gegenüber den Wikingern ist je nach Mission unterschiedlich und kann feindlich, neutral, friedlich oder als Verbündeter ausfallen. Dank umfangreicher Diplomatiefunktionen dürfen gerade friedliche Aufbau-Strategen die Beziehungen zu den Nachbarn verbessern oder zumindest festigen. Gegen einen entsprechenden Tribut in Form von Waren oder Gold wird ein neutraler Stamm schon mal freundlich und damit eventuell ein wichtiger Handelspartner. Einige Dickköpfe wollen aber unbedingt die Waffen sprechen lassen, so dass es in einigen Missionen zwangsläufig zu Scharmützeln kommt. Wohl dem, der einen Verbündeten auf seiner Seite hat, denn der Nachbar schickt gegen Bezahlung gerne Regimente von Söldnern zur Unterstützung. Wenn es also Ihr Wunsch ist, können Sie auf die militärischen Aspekte in **Cultures 2** größtenteils verzichten. Allerdings würden Sie dann einiges verpassen, denn gerade auf diesem Gebiet haben die Entwickler viele sinnvolle und praktische Neuerungen eingebaut.

Aus vier Rüstungs- und sechs Waffentypen (jeweils zwei Varianten von Speeren, Bogen und Schwertern) dürfen zahlreiche Einheiten kombiniert werden. Daraus ergibt sich natürlich eine Vielzahl an taktischen Möglichkeiten, um Gefechte erfolgreich zu bestehen. Beispielsweise ist eine Formation denkbar, bei der in der ersten Reihe gepanzerte Speerträger in der besten Rüstung stehen, während hinten die Bogenschützen als leichte Artillerie das Heer der Feinde sicher und ungestört ins Visier nimmt. Oder



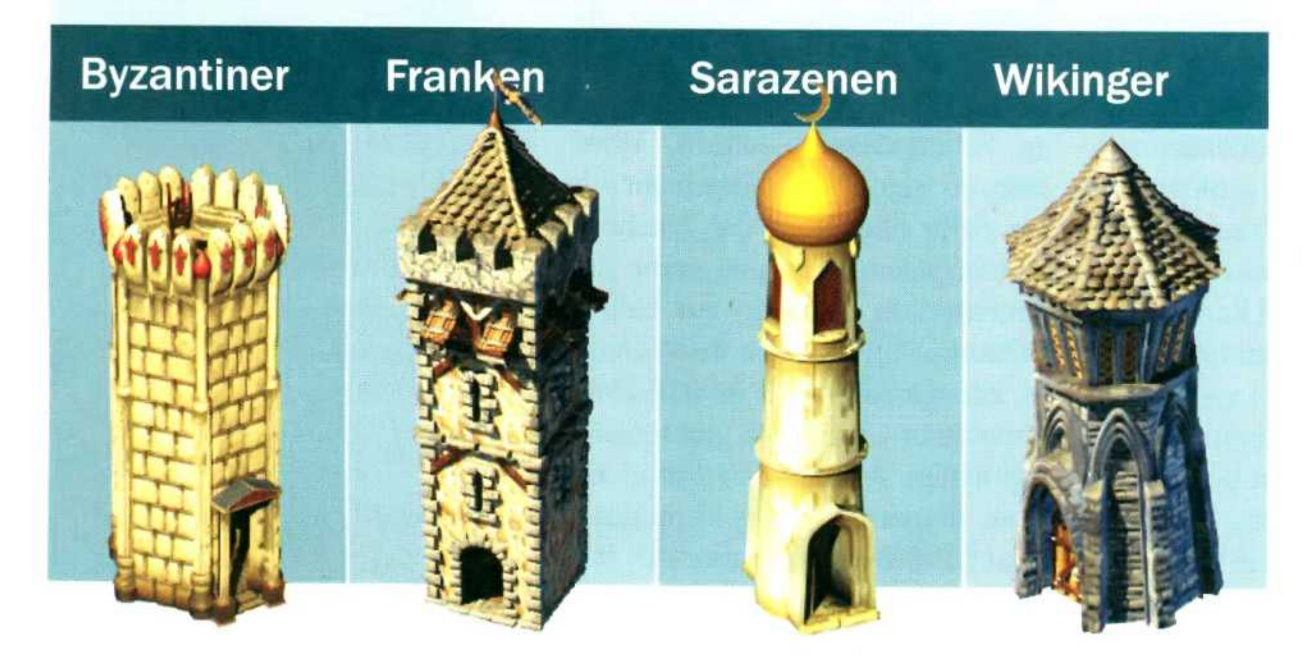
SCHLACHTGESCHREI Unsere Wikinger greifen mit Soldaten und Katapulten eine Stadt der Sarazenen an.



BURGFRIEDEN Die Soldaten der Franken erkennt man sehr gut an den „Blechdosen" auf dem Kopf.

Die Spielwelten im Vergleich

Für jedes Volk entwarfen die Entwickler einen eigenen Grafikstil, der die Gebäude mit typischen Merkmalen versieht und damit einen charakteristischen Look erzeugt. Hier vergleichen wir die Wachtürme.



Die **Technologie-Zweige**

In **Cultures** werden Gebäude, deren Ausbau, die dazugehörigen Berufe und Waren erst nach und nach verfügbar. Das Prinzip erklären wir hier am Beispiel des Schreiners.

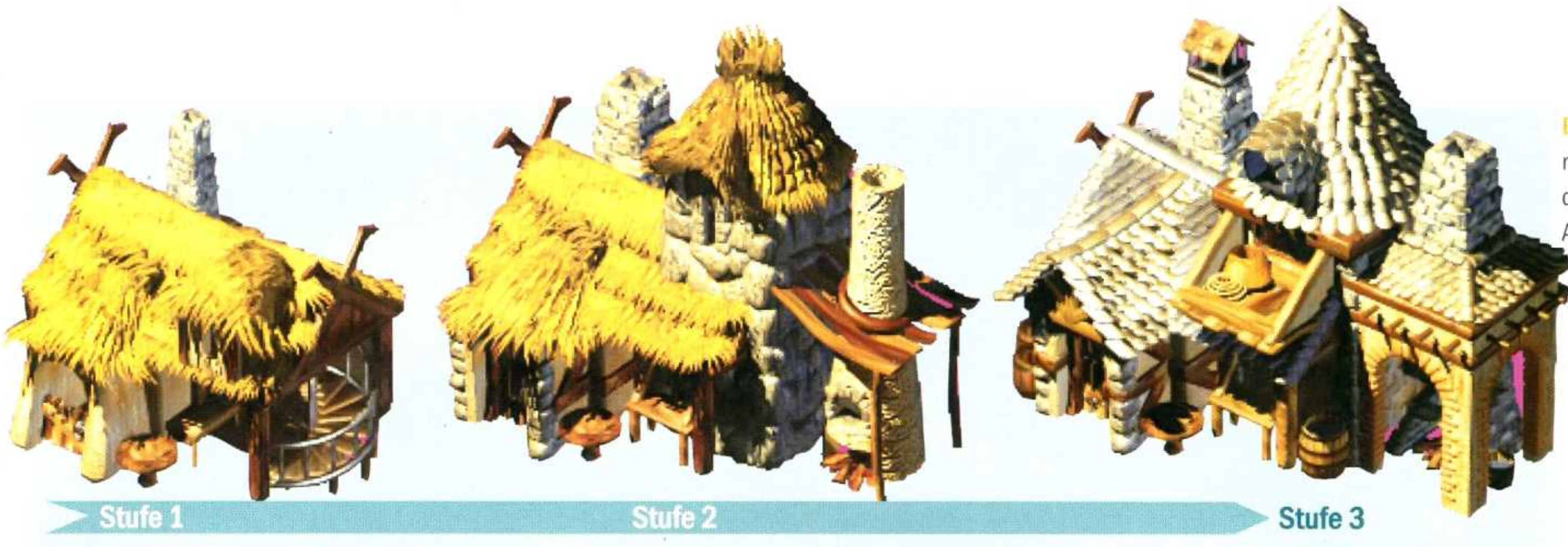
Ausbaustufe	Baukosten	Waren
Schreinerei 1	Getreide, 2 Holz, 2 Lehm	Holzwerkzeug
Schreinerei 2	Getreide, 3 Holz, 2 Lehm, 2 Stein, 2 Steinblock	Holzspeer, Möbel
Schreinerei 3	Getreide, 3 Holz, 2 Lehm, 2 Stein, 2 Steinblock, 2 Backstein	Handkarren, Ochsenkarren
Schreinerei 4	Getreide, 3 Holz, 2 Lehm, 2 Steinblock, 2 Backstein, 2 Dachziegel	Schiff

Alle Waren sind natürlich auch noch in der endgültigen Ausbaustufe herstellbar. Sie bestimmen, was Ihre Schreiner aus den Rohstoffen herstellen sollen.

eine schnelle Eingreiftruppe von Schwertkämpfern in leichter Lederrüstung, die rasch zu den feindlichen Bogenschützen vordringt und die Fernkämpfer aus der Nähe ausschaltet. Oder Sie bauen ein ebenso teures wie durchschlagskräftiges Katapult, das ganze Gegnerhorden, Gebäude oder Palisaden dem Erdboden gleichmacht. Ja, Sie haben richtig gelesen: In **Cultures 2** dürfen Sie Ihre Siedlung mit Palisaden umgeben und die Tore schließen, was die beliebte Einigeltaktik unterstützt. Sämtliche Gefechte laufen übrigens wieder in Echtzeit-Strategie-Manier ab, die Steuerung entspricht vergleichbaren Titeln wie **Die Siedler** oder **Age of Empires 2**.

Doch es gibt noch weitere Neuerungen in Sachen Militär: Ähnlich wie die Wiggles verfügen alle Soldaten über eine bestimmte Anzahl von Platzhaltern, in denen Gegenstände abgelegt werden können, praktisch eine Art Inventar. Hier können seltene magische Amulette gelagert werden, die den Träger ausdauernder machen. Wesentlich öfter werden Sie die Streiter aber mit Tränken ausrüsten. Die werden vom Alchemisten hergestellt und füllen die Hitpoints wieder auf, dienen als Nahrung oder nehmen die Müdigkeit. Der Clou: Je nach Situation greifen die Krieger selbstständig zur Flasche. Sinkt beispielsweise die Lebensenergie unter ein bestimmtes Limit, wird der Heiltrank geschluckt. Natürlich können Sie diese Aktionen auch als direkten Befehl erteilen, wobei das Handling der Truppen insgesamt einfacher geworden ist. So müssen Sie beispielsweise nicht mehr jeden Soldaten einzeln ausrüsten, sondern dürfen gleich eine ganze Gruppe mit Schuhen oder Heiltränken ausstatten. Ausgebildet wird das Heer nach wie vor in der Kaserne, danach können die Streitkräfte aber jederzeit wieder zurück zu ihren zivilen Berufen. Steht ein Angriff bevor, können Sie bequem mit wenigen Mausklicks die Mobilmachung befehlen. Die Waffe bestimmt die Funktion des Einzelnen in der Schlacht, für erfolgreiche Kämpfe sammeln die Wikinger Erfahrungspunkte und werden im Umgang mit Bogen, Schwert und Speer sicherer und wirkungsvoller.

Kernstück des Spiels ist aber nach wie vor der Aufbau von Siedlungen und die Optimierung der damit verbundenen Wirtschaftskreis-



EVOLUTION Die Töpferei der Wikinger in den drei unterschiedlichen Ausbaustufen.



ORIENTIERUNGSHILFE Wie im ersten Teil sind die Wegweiser wichtig, damit sich Ihre Wikinger nicht verlaufen. Neu sind dagegen die Brücken, die allerdings nicht selbst gebaut werden können.

läufe. Auch hier nahm sich Funatics die Wünsche und Anregungen der Fans zu Herzen und überarbeitete einige Teile grundlegend. Die meisten Änderungen führen dazu, dass die Siedlungen kompakter, das Geschehen überschaubarer und die Bedienung noch komfortabler wird. Das geht schon mit der Beschaffung der Basisbaustoffe los: Statt Holzfäller, Lehmsammler und Steinmetz brauchen Sie nur noch einen Sammler, der alle Rohstoffarten abbaut und an einem Ort Ihrer Wahl ablegt (das gilt übrigens für alle Berufe). Das verkürzt die Laufwege ungemein, da Sie beispielsweise Holz, Steine und Lehm genau dort lagern können, wo die nächsten Gebäude entstehen. Zudem ist der Arbeitsplatz sehr flexibel, der Sammler ist nicht mehr an eine Produktionsstätte gebunden, sondern kann im gesamten Siedlungsbereich eingesetzt werden. Eine der wichtigsten Neuerungen besteht darin, dass die Gebäude jetzt aufrüstbar sind. Das gilt für Wohnhäuser gleichermaßen wie für die Handwerksbetriebe. Voraussetzung dafür ist der Zugriff auf bessere Baumaterialien, beispielsweise Marmor und Dachziegel. Ausgebaute Produktionsstätten stellen dann zusätzliche Waren her (siehe Kasten „Die Technologie-Zweige"), in Wohnhäusern finden mehr Familien Platz. Das ist ein großer Fortschritt im Vergleich zu **Cultures**, wo man Dreifamilienhäuser erst nach einigen Erfindungen bauen konnte und oftmals die Unterbringung seiner Leute aufschob. Zunächst sind wieder nur einige Basisbauten verfügbar, in denen Sven, Arni und Co. einfachen Berufen nachgehen (die Rolle der Frauen beschränkt sich wieder aufs Kinderkriegen, Essenkochen und Schwätzchenhalten). Bei genügend Erfahrung werden neue Tätigkeitsfelder und damit auch Gebäude verfügbar. Farmer steigen beispielsweise zum Müller und später zum Bäcker auf. Einmal erfundene Berufe lernen Wikinger in der Schule oder durch das Arbeiten im entsprechenden Betrieb. Die Erfahrung Ihrer Leute wirkt sich deutlich auf die Produktivität aus: Zehn Schläge braucht ein frisch gebackener Sammler, um einen Baum zu fällen, Profis hauen das Ding mit zwei Axtstreichen um, mit eigens hergestellten Werkzeugen geht das sogar mit einem Hieb. Bäcker stellen aus der gleichen Anzahl an Rohmaterial deutlich mehr Brot her – Spezialisierung lohnt sich also. Insgesamt umfasst das Spiel etwa 45 Gebäude, 26 Berufe und über 50 Waren. Ein beeindruckendes Sortiment, das aber auch Neulinge nicht überfordern sollte. Neben der mit Tipps gespickten ersten Mission erläutern Tutorials alle wichtigen Spielfunktionen. Nach allem, was wir bisher von **Cultures 2** gesehen haben, erwarten wir einen Aufbau-Strategie-Knaller, der die siedelnde Konkurrenz wohl nicht zuletzt dank des deutlich innovativeren Gameplays überflügeln dürfte.

> Kernstück von Cultures 2 ist nach wie vor der **Auf- und Ausbau von Siedlungen und die Optimierung** der damit verbundenen, vielfältigen Wirtschaftskreisläufe.

ERSTEINDRUCK

Na bitte, von wegen eintönige Aufbau-Strategie – nach den ***Wiggles*** *zeigt jetzt auch* ***Cultures****, dass das Genre durchaus viel zu bieten hat! Der Adventure-Part und die durchdachten Verbesserungen in den klassischen Sparten Wirtschaft, Handel und Kampf versprechen ein klasse Spiel, zumal auch die Story wieder einige Überraschungen bieten soll.* GEORG VALTIN

Entwickler	Funatics
Anbieter	Jowood
Termin	April 2002



Die Gilde

Der hochkomplexe Mittelalter-Spaß hat endlich den passenden Vertrieb gefunden. Ab März dürfen Sie in wunderschöner Optik handeln, intrigieren und nach der heiligen Inquisition schreien.

Das nächste – und nun definitiv letzte – Kapitel im Publisher-Tohuwabohu von **Die Gilde** ist eingeläutet: Nachdem Ende 2001 bekannt gegeben wurde, dass Infogrames die historische Wirtschaftssimulation auf jeden Fall vertreiben wird, hat sich Jowood im Januar überraschend die Rechte gesichert. Im Augenblick ist die Testabteilung schwer beschäftigt: Rund 120 kleine Bugs müssen bis Ende Februar noch ausgemerzt werden – nur dann klappt es mit der Veröffentlichung im März. Blendende Aussichten für ein fehlerfreies Spiel, denn schon die aktuelle Version läuft ohne grobe Probleme. Die Entwickler von 4 Head schrauben unterdessen an den letzten Balancing-Problemen und feierten mit einigen langjährigen Internet-Fans schon mal ausgelassen den internen Veröffentlichungs-Kandidaten. Dazu haben die Jungs um Chef-Designer Lars Martensen auch allen Grund: Wenn die Verkaufsversion hält, was die uns vorliegenden Beta-Fassungen versprechen, dann könnte **Die Gilde** ein ganzes Genre revolutionieren. Eine Wirtschaftssimulation mit toller Optik, einer erstklassigen akustischen Untermalung und ohne langweilige Routine-Aufgaben – das gab's bislang höchstens bei **Patrizier 2**. Natürlich steht bei **Die Gilde** der Warenhandel im Vordergrund – aber wer darauf keine Lust hat, der spielt als Beruf eben den Dieb. Der produziert im Gegensatz zu den anderen sieben Professionen (Schmied, Wirt, Priester, Steinmetz, Tischler, Kräuterhändler, Parfümeur) nämlich keine Güter, sondern klaut welche. Einbruch, Taschendiebstahl, Überfälle und sogar

ATTACKE! Gut bewachte Gebäude zu überfallen ist risikoreich, bringt bei Erfolg aber wesentlich mehr Profit als der simple Einbruch.

GEMEINHEITEN Bevor Sie sich der dunklen Seite der Macht zuwenden können, müssen Sie erst ein Hinterzimmer anbauen. Dann darf nach Herzenslust erpresst und verprügelt werden.

AUF DEM MARKTPLATZ Die 3D-Engine lässt sich stufenlos drehen und zoomen. Wettereffekte und ein fließender Tag-und-Nacht-Wechsel sorgen für ein realistisches Bild.



BEUTELSCHNEIDEREI Eine Gruppe von Dieben auf ihrem täglichen „Spaziergang" – was die Leute so alles verlieren ...

das Entführen von Konkurrenten und unliebsamen Gesetzeshütern gehören zu seinem Repertoire. Aber auch in den anderen Berufen wird sich keine Runde wie die vorherige spielen. Dafür sorgt nicht nur die spielerbezogene Historie mit kleinen, rollenspieltypischen Quests und Geschichten, sondern auch der lebenssimulationsähnliche Hintergrund. Wenn Sie länger als zwanzig Jahre spielen möchten, dann sollten Sie sich rechtzeitig um eine Frau bemühen und die Hochzeit festlegen – sonst gibt's keinen Erben. Den Nachwuchs können Sie – je nach Finanzlage – auf teure Schulen und Universitäten schicken, auf dass Sie später einen perfekt ausgebildeten Sprössling übernehmen. Grafisch hinterlässt **Die Gilde** einen hervorragenden Eindruck. Von den etwas groben Modellen einmal abgesehen, hat 4 Head eine leistungsfähige 3D-Engine mit Wettereffekten und einem fließenden Tag-und-Nacht-Wechsel entwickelt. Die Übersicht behalten Sie trotz der frei dreh- und zoombaren Ansicht immer – mit frei belegbaren Hotkeys dürfen Sie jeden beliebigen Punkt der Stadt markieren und können ihn dann per Tastendruck in Sekundenschnelle erreichen.

ERSTEINDRUCK

Die Gilde sieht prima aus, hört sich erstklassig an und ist hochgradig suchterregend. Wenn die eingebaute Hilfe-Funktion noch wie geplant ausgebaut wird, dann müssen sich auch Einsteiger keine Sorgen wegen der enormen Komplexität machen. JOCHEN GEBAUER

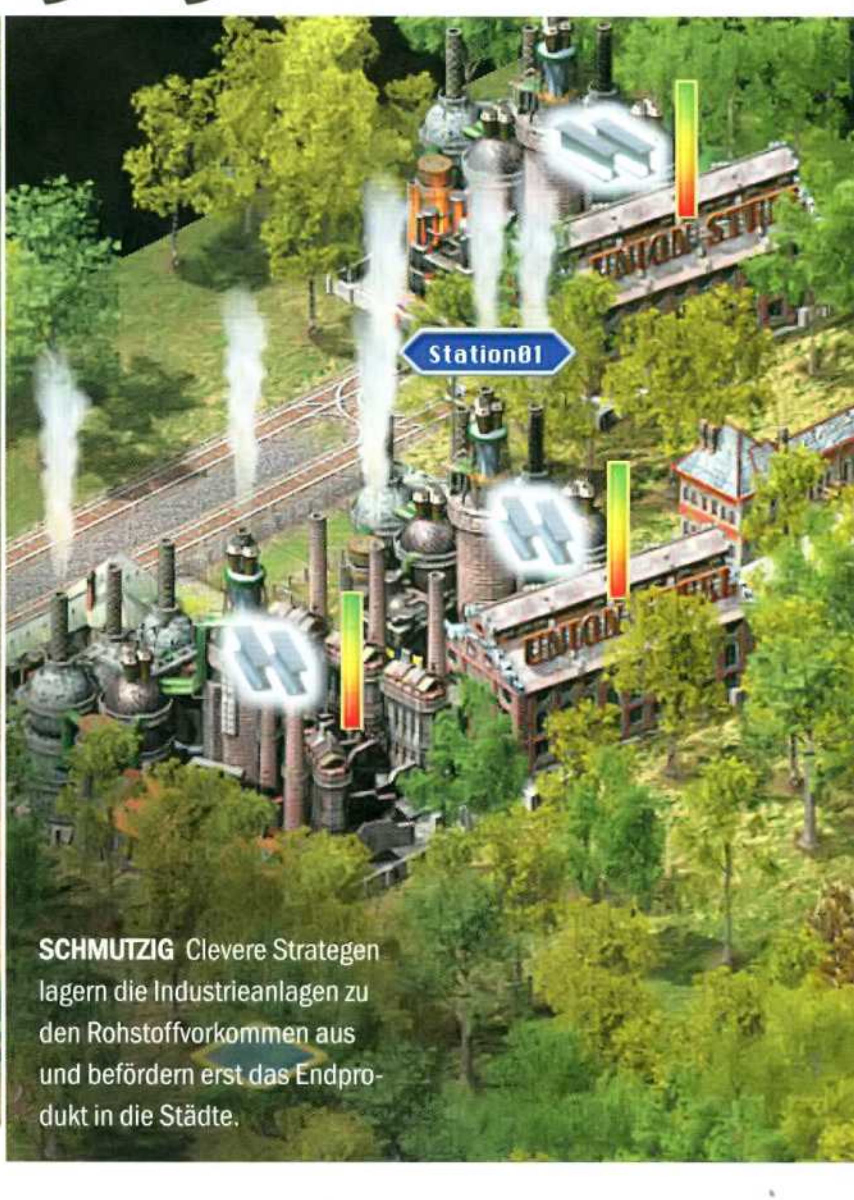
Entwickler .... 4 Head Studios
Anbieter .... Jowood
Termin .... März 2002



Der Industriegigant 2



SPIELERISCH Ein Bedarf an Holzlokomotiven herrscht in den Pokémon-freien Jahren des 20. Jahrhunderts eigentlich immer. Zu Weihnachten zieht der sogar noch an.



SCHMUTZIG Clevere Strategen lagern die Industrieanlagen zu den Rohstoffvorkommen aus und befördern erst das Endprodukt in die Städte.

Der Weg zum milliardenschweren Wirtschaftsmagnaten ist steinig. **Das ist auch bei Industriegigant 2 so – nur dass es hier auch noch jede Menge Spaß macht.**



MODISCH Klamotten kann die Welt gar nicht genug haben. Eine Schaffarm reicht aus und schon können

Wer bislang dachte, Business-Simulationen hätten den Charme einer Excel-Tabelle und den Spaßgehalt eines BWL-Studiums, der sollte seine Meinung vielleicht noch einmal überdenken. Der **Industriegigant 2** setzt nämlich erfolgreich zu einem interessanten Spagat an: komplexe Wirtschaftselemente auf der einen, leichte Zugänglichkeit und der völlige Verzicht auf enervierende Zahlenwüsten auf der anderen Seite. Was übrigens nicht bedeuten soll, dass der neue **Industriegigant** keine Bilanzen und Statistiken vorweisen könnte – davon gibt es genrekonform eine ganze Menge, aber wer diesen mathematischen Firlefanz nicht leiden kann, der blendet einfach das entsprechende Menü aus und kann – höchst ungewöhnlich – dennoch erfolgreich spielen. Leicht macht Ihnen der **Industriegigant** den Weg zum millionenschweren Wirtschaftsmogul aber trotzdem nicht. 160 Produkte und Rohstoffe – von der Ölquelle bis zum Plastikstuhl und von der Erzmine bis zur Spielkonsole – wollen abgebaut, weiterverarbeitet, transportiert und natürlich auch verhökert werden. In Windeseile entsteht auf diese Weise ein komplexes Wirtschaftssystem, das erst dann kompliziert wird, wenn Sie es wollen. Eine Kuhweide und ein Lebensmittelladen reichen für ein stetiges Einkommen vollkommen aus – Sie können die Grundprodukte Ihrer Farm aber auch konsequent zu Textilien und Feinkost weiterverarbeiten und damit Ihren Gewinn maximieren. Das Spiel deckt einen historischen Zeitraum von 100 Jahren ab. Zwischen 1900 und 2000 kommen ständig neue Güter und Transportmittel (insgesamt stehen rund 50 Flugzeuge, Lkws, Schiffe und Züge zur Verfügung) dazu und Ereignisse wie der Börsencrash von 1929 halten Sie gehörig auf Trab. Natürlich entwickeln sich dabei auch die Städte weiter. In welcher Form sie das tun, hängt von Ihnen ab. Wenn Sie das hübsche Küstenstädtchen mit Industrieanlagen zupflastern, dürfen Sie sich nicht wundern, dass Ihre Kunden von den rauchenden Schloten die Nase voll haben, die Koffer packen und mal schauen, wie es im Nachbarort so aussieht. Dargestellt wird das Ganze in einer hübschen, stufenlos zoombaren Vogelperspektiven-Grafik. Die wirkt im Gegensatz zum Vorgänger wesentlich lebendiger: Da flattern Vögel durch die Lüfte, da gleiten Wale durchs Meer und in den Dörfern wird fleißig gebaut und gewerkelt.

ERSTEINDRUCK

Ich muss gestehen, ich mag diese Geldscheffel-Spiele. Raffgierig horte ich mein Vermögen und ziehe den Menschen ihr sauer verdientes Geld aus der Tasche. Dazu gibt's eine schicke Optik und eine kinderleichte Bedienung – was will ich mehr? JOCHEN GEBAUER

Entwickler .... Jowood
Anbieter .... Jowood
Termin .... Mai 2002

Ski Park Manager



PANORAMABILD Das Skigebiet ist zu harmlos? Mit ausreichend Zeit und Geld können ganze Berghänge abgetragen werden.

TRAUMHAFT Leere Pisten, keine Schlangen an den Liften, leichter Schneefall - hier fühlt man sich wohl.



STÄDTEPLANUNG Jedes einzelne Gebäude muss genau geplant werden, da sonst trotz des Autoverbots lange Staus entstehen.

Sie waren Ski fahren? Unzufrieden mit den Pisten? Den Restaurants? Dem Personal? Warum bleiben Sie nicht einfach zu Hause und organisieren selbst ein Urlaubsressort?

Keine Sorge, es gibt keinen Grund, wegen eines Computerspiels auf Sport zu verzichten: Die Wirtschaftssimulation wird erst erscheinen, wenn der Winter die Mittelgebirge längst verlassen hat. In **Val d'Isère Ski Park Manager** ist der Spieler ein wohlhabender Besitzer eines großen Stücks Alpenlandschaft, in dem er nach Belieben schalten und walten kann. Das Ziel: ein perfektes Wintersportparadies.

Ohne jeglichen Einspruch von Umweltschützern und Baubehörden wird man breite Pisten in die bewaldeten Berghänge hauen, monströse Siedlungen in die ehemals idyllischen Täler pflanzen und bei Bedarf sogar ganze Berge planieren können. Damit ist es aber bei weitem noch nicht getan: Wer mit den anströmenden Besuchermassen auch noch Geld verdienen will, muss für deren gelungenen Urlaub sorgen. Und dazu gehören nicht nur jede Menge Läden, moderne Skilifte und romantische Hotels, auch bestens gewartete Pisten und moderate Preise bestimmen die Laune und damit die Zahlungsbereitschaft der Gäste. Zudem muss man die Bedürfnisse unterschiedlichster Interessengruppen befriedigen: Langläufer treiben im Hochgebirge nämlich ebenso ihr Unwesen wie Snowboarder – und alle bestehen auf Tanztee und Nachtclub. Als Personalchef, technischer Leiter, Geschäftsführer und Bauherr eines ganzen Erholungsgebietes wird man somit alle Hände voll zu tun haben.

Eines wird der Spieler aber nicht kontrollieren können: das Wetter. Sollte die weiße Pracht einmal ausbleiben, kann man mit kostspieligen Schneekanonen Ersatz liefern. Fällt andererseits zu viel Schnee vom Himmel, drohen Lawinen allzu unvorsichtige Skifahrer zu begraben. Der schlechte Ruf, der aus solch einem Unglück entsteht, dürfte im Endeffekt teurer kommen, als einzelne Pisten oder gar das gesamte Skigebiet über Tage oder Wochen hinweg zu schließen.

Grafisch scheint **Ski Park Manager** nicht mit seinem Inhalt mithalten zu können. Der Mix aus dreidimensionalen Landschaften, vorberechneten Gebäuden und zweidimensionalen Spielfiguren erlaubt zwar selbst auf ältesten Rechnern ein flüssiges Spielen, zum jetzigen Zeitpunkt hinken die Grafiken aber dem technisch Machbaren ein gutes Stück hinterher.

ERSTEINDRUCK

*Der **Ski Park Manager** schlägt in die gleiche Kerbe wie **Zoo Tycoon** oder **Rollercoaster Tycoon** und könnte ähnlich süchtig machen. In diesem Fall wäre es völlig egal, ob das Letzte aus meiner Grafikkarte herausgeholt wird.* HARALD WAGNER

Entwickler .... Microids
Anbieter .... Virgin Interactive
Termin .... März 2002

Praetorians

MEHRSPIELER

Die **Taktik-Legionäre der Commandos-Macher** marschieren mit Riesenschritten auf ihren Einsatz zu. PC Games hat sie im Feldmanöver beobachtet.

Vom warmen Spanien ins verregnete Hamburg waren die **Commandos**-Erfinder der Pyro Studios gereist, um dort beim Publisher Eidos die neueste spielbare Version ihres Echtzeit-Taktikspiels **Praetorians** vorzuführen. PC Games gehörte zu den Auserwählten, die eine Reise zurück in die Römertage wagen durften.

Zu Zeiten Julius Cäsars setzen Sie sich den Helm eines römischen Generals auf, der einen Feldzug durch Gallien, Italien und Mesopotamien führt. Den Aufbaupart eines **Empire Earth** lässt **Praetorians** außen vor und konzentriert sich stattdessen ganz auf die Scharmützel zwischen kleinen Kampfgruppen, ähnlich wie **Shogun: Total War**. Ihre Männer verbringen ihre Zeit also nicht damit, Ressourcen einzusammeln oder Palisadenzäune hochzuziehen. Zu Beginn jeder Schlacht bekommen Sie ein festes Truppenkontingent zugeteilt, mit dem Sie Ihre Mission bestreiten müssen. Verluste können Sie nur hin und wieder aus-



NACHSCHUB In solchen Dörfern bilden Sie neue Truppen aus, allerdings haben Sie diese Möglichkeit bei weitem nicht auf jedem Schlachtfeld.

gleichen, wenn Sie in Dörfern frische Soldaten rekrutieren. Gegner einfach mit einer Übermacht zu überrennen, funktioniert nicht. Nur wer gekonnt taktiert, hat eine Chance auf den Sieg.

Darum dreht sich alles bei **Praetorians**: Das richtige Manöver zur rechten Zeit, der richtige Schlachtplan, die richtige Formation. Die Aufstellung ist umso wichtiger, als Ihre Kämpfer nur in festen Reihen ins Gefecht ziehen. Anders als etwa in **Age of Empires** kontrollieren Sie Ihre Streiter immer in Gruppen – zehn Reiter, 20 Schwertkämpfer, eine Abteilung Bogenschützen, eine Hand voll Lanzenträger. Auf Knopfdruck laufen die Soldaten im Gänsemarsch, ordnen sich zur Attacke im Pfeilmuster oder stemmen sich den Angreifern in dicht gedrängten Doppelreihen entgegen. Jede Formation hat ihre Stärken und Schwächen, jede ist in einer anderen Situation die korrekte Wahl. Neben zwei bis drei Standardaufstellungen haben die meisten Einheiten ein Spezialmanöver in petto. So gruppieren sich die schwer gepanzerten Gardesoldaten der Römer unter Pfeilbeschuss zur aus **Asterix** bekannten „Schildkröte", Lanzenträger rammen auf Befehl ihre Waffen vor sich in den Boden und bringen so Kavallerieangriffe schnell zu Fall. Die Truppenvielfalt wirkt im Vergleich zu Schwergewichten wie **Empire Earth** bescheiden. Je zwei bis vier Arten Reiter, Schwertfechter, Pikeniere und Bogenschützen bilden die Armeen der Römer, Gallier und Mesopotamier. Dafür unterscheiden sich die Typen stärker voneinander als bei den meisten Genrebrüdern, das gleicht die Zahlen aus – zumal viele noch Tricks auf Lager haben. Afrikanische Bogenschützen beispielsweise können im Gegensatz zu ihren europäischen Kollegen auch im Laufschritt noch Pfeile abfeuern. Die gallischen Axtkämpfer überwinden Palisaden aus eigener Kraft, indem sie ihre Wurfbeile als improvisierte Leitern verwenden.

Bei Gefechten um Feldlager und Festungen kommen darüber hinaus Rammböcke, Ballistae, Katapulte und Belagerungstürme zum Einsatz – übrigens die einzige Gelegenheit, bei der Ihre Mannen kurzfristig das Schwert gegen den Hammer eintauschen. Belagerungsmaschinen und Wachtürme und Sturmleitern sind die einzigen Gebilde, die Sie auf dem Schlachtfeld konstruieren können. Rohstoffe brauchen Sie dafür allerdings nicht, nur Zeit. Und – wohlgemerkt – auch das schwere Gerät fällt unter das Einheitenlimit. Neben Blockadegefechten sind in den rund 20 geplanten Missionen auch Patrouillengänge, Verteidigungseinsätze und Befreiungsschläge an der Tagesordnung. Pyro will die Aufträge durch im Voraus geplante (geskriptete), automatisch ablaufende Ereignisse spannender machen. In einer Demo-Mission zum Beispiel entsandte ein gallischer Außenposten beim Überfall der Römer einen Boten, um Hilfe anzufordern. Klar, dass Sie alles daran setzen sollten, den Reiter aufzuhalten, bevor er sein Ziel erreicht. Solche Events setzen die Entwickler mit spektakulären Kamerafahrten über das 3D-Schlachtfeld in Szene, selbst drehen können Sie die Ansicht nicht, nur vergrößern und verkleinern. Apropos 3D-Grafik: Die gezeigte Version kann mit kommenden Schlagern wie **Age of Mythology** zwar nicht ganz mithalten, sieht aber ein Stück besser aus als **Battle Realms** oder **Empire Earth**. Die Bilder auf diesen Seiten sollten auch Sie überzeugen.

ERSTEINDRUCK

__Praetorians__ zeigt, dass man die taktische Tiefe eines __Shogun: Total War__ auch für die __Empire Earth__-Fraktion zugänglich verpacken kann. Ich verwette meinen Römerhelm auf einen weiteren Nummer-1-Erfolg der Spanier. RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Pyro
Anbieter .... Eidos
Termin .... Oktober 2002



GRÜNE HÖLLE In Waldstücken können sich ganze Armeen ungesehen von feindlichen Spähern verbergen. Farbige Umrisse kennzeichnen die Positionen.

STURM IM TURM Mit Belagerungstürmen und Leitern stürmen die Legionäre eine Festung; die Gefechte verlagern sich auf die Mauern.

HEISS UND KALT In Gallien stapfen Ihre Männer durch den Schnee, in Mesopotamien durch die Wüste. Der Legionär hat's schwer.



DÄMONISCH
Die Dämonen der dunklen Sekte sind extrem mächtig, allerdings dauert ihre Beschwörung sehr lange.

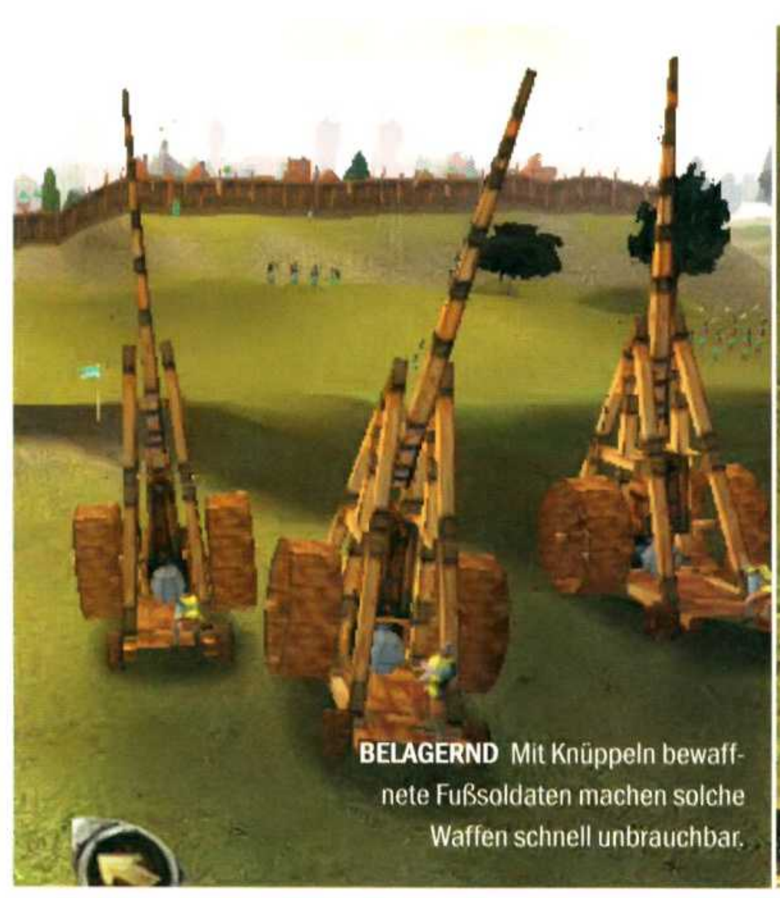
Warrior Kings

Die Klingen sind gewetzt, die Strategien sind geplant. Mit frischen Spielkonzepten setzen einige mutige Emporkömmlinge an, ihre eigenen, noch sehr jungen Wegbereiter zu meucheln.

Nicht nur das längst überfällige **Warcraft 3** und das im September erscheinende **Age of Mythology** setzen auf einen gestrafften Spielablauf, auch vergleichsweise namenlose Produkte wie **Warrior Kings** könnten den derzeitigen Spitzenreiter **Empire Earth** bald alt aussehen lassen. Das Erstlingswerk von Black Cactus Games vereinfacht das gängige Geschehen eines Echtzeit-Strategiespiels und kann sich daher noch stärker auf diejenigen Punkte konzentrieren, die **Empire Earth** erfolgreich gemacht haben.

Beispielsweise wird der Spieler schon nach kürzester Zeit damit beschäftigt sein, die Reichtümer seines mittelalterlichen Volkes in die Ausbildung von gigantischen Armeen zu investieren. Im Kampf gegen Barbaren, aufrührerische Adlige und obskure Sekten müssen jede Menge Truppenverbände aufgebaut und vor allem organisiert werden. Die Wahl der passenden Formation, des geeigneten Angriffszeitpunktes aller Armeen und der richtigen Angriffstaktik wird über Wohl und Wehe des eigenen Volkes entscheiden.

In **Warrior Kings** wird man nicht notwendigerweise der strahlende Held des Abendlandes sein. In einer frühen Mission steht man vor der Alternative, eine gute oder eine böse Tat zu vollbringen – und davon abhängig stehen in den Folgemissionen unterschiedliche Ein-


BELAGERND Mit Knüppeln bewaffnete Fußsoldaten machen solche Waffen schnell unbrauchbar.


KÄMPFERISCH Hohepriester mit ihren magischen Fähigkeiten sind nur mit mehreren Rittern zu besiegen.


ÜBERMÄCHTIG Der freundliche, junge Behemoth im Vordergrund steht alleine einer Armee gegenüber – und wird vermutlich siegreich sein.

heiten zur Verfügung. Wer den rechten Weg einschlägt, der wird bald eine Armee aus gut ausgebildeten und trainierten, dafür aber sündhaft teuren Rittern befehligen. Stellt man sich mit seinen Klerikern gut, vollbringt der Gott der Guten sogar gelegentlich einige militärische Wunder. Hat man aber eher eine Vorliebe für die dunkle Seite seiner Seele, darf man barbarische Einfaltspinsel als Kanonenfutter missbrauchen und Dämonen beschwören. Technikliebhaber werden zu einem späteren Zeitpunkt darüber hinaus die Möglichkeit haben, ihrem jeweiligen Gott ein Stück weit abzuschwören und eher auf die Macht von Physik und Chemie zu vertrauen. Dann steht dem Einsatz von Rammböcken, Katapulten und ähnlichem Gerät nichts mehr im Wege – abgesehen von den exorbitanten Anschaffungskosten eines solchen Fuhrparks.

Dafür kosten die Geräte, ganz im Gegensatz zu einer herkömmlichen Armee, keinerlei Unterhalt. In der aktuellen Beta-Version beschäftigt man für jeden gut ausgebildeten Krieger einen Bauern, der die Nahrung für ihn produziert. Ob diese ungewöhnliche, aber durchaus realistische Spielbalance in der Endversion beibehalten wird, ist noch ungewiss. Immerhin aber fällt die Ressourcengewinnung erfreulich einfach aus: Auf die üblichen Wertschöpfungsketten wird komplett verzichtet, die Dorfbevölkerung wird lediglich zum Metall-, Getreide- und Holzabbau eingeteilt. Das übliche Gewirr unterschiedlichster Gebäude konnte Black Cactus allerdings nicht reduzieren. Rund 30 unterschiedliche Gebäudetypen können und müssen gebaut werden, um so starke Einheiten ausbilden zu können, dass ein Sieg gegen den schwer bezwingbaren Computergegner möglich wird. Dessen Spielstärke stammt nicht so sehr von genialen Programmierern als vielmehr von begabten Missionsdesignern: In allen 22 Missionen trifft man den Gegner in blühenden Volkswirtschaften und gut ausgebauten Festungen an. Da man aber schließlich ein Eindringling ist und mit seinen Armeen die Landesherren verjagen will, fällt dieser Umstand nicht störend auf.

Black Cactus hat **Warrior Kings** in sehenswerte Landschaften eingebunden. Idyllische Dörfer schmiegen sich an sanft geschwungene Hügelketten, detailreich gestaltete Ritter und Dämonen erfüllen die Täler mit Leben und über all dem ziehen Vogelschwärme ihre Bahnen. Die Grafik ist aber nicht nur Selbstzweck, sondern erfüllt auch eine wichtige Aufgabe. So können Einheiten beziehungsweise Gebäude nur erstellt werden, wenn die entsprechende Ausbildungsstätte oder ein Arbeiter angewählt ist – in den Wirren einer großen Schlacht wäre es ohne abwechslungsreich gestaltete Bauwerke recht schwierig geworden, auf die Schnelle das richtige Gebäude zu finden.


AUFWENDIG Derart schöne Städte können nicht selbst gebaut werden, sie sind bereits zu Beginn einer Mission vorhanden.



ERSTEINDRUCK

Das Mittelalter stellt ein dankenswertes Feld für Echtzeit-Strategiespiele dar: Sämtliche Einheiten sind auf Anhieb vertraut, sogar die „Funktionsweise" von Dämonen kann man sofort erahnen. Black Cactus hat um diesen Themenkomplex herum ein spannendes und optisch ansprechendes Spiel in der Mache, das schlimmstenfalls an seiner eigenen Komplexität scheitern kann. In rund zwei Monaten werden wir es erfahren. HARALD WAGNER

Entwickler .... Black Cactus Games
Anbieter.......................... Virgin Interactive
Termin .... April 2002

Abräumen und sparen



Wer jetzt beim PC Games **Miniabo** zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für **9,90 €** gibt`s **3 Ausgaben** PC Games + **1 Sonderheft.** Also gleich draufhalten.

PC Games Testjahrbuch 2001

Von **Aquanox** bis **Zoo Tycoon** – 240 Spiele von A-Z. Nach Genres sortiert – kritisch getestet, gerecht bewertet, opulent bebildert und ausführlich beschrieben. Nützliches Nachschlagewerk und unverzichtbarer Kaufbegleiter! Noch im Heft: Zwei CD-ROMs mit spielbaren Demo-Versionen von **No One Lives Forever, Gothic, FIFA 2002, Colin McRae Rally 2.0, Desperados** u. v. m.

PC Games Tipps&Tricks-Sonderheft

Guter Rat muss nicht teuer sein. Bester Beweis: das neue PC-Games-Sonderheft. Komplettlösungen, Profi-Tipps und Übersichtskarten zu aktuellen Top-Spielen. Allein über 2.000 Cheats und Codes verteilen sich auf 164 Seiten. Mit im Heft: Zwei CDs randvoll mit Mods, Tools, Trainer, Editoren und 600 Seiten Tipps im Original-PC-Games-Layout (PDF-Format).

Bender´s CS-Cartoon - Episode I

Pflicht für alle **Counter-Strike**-Fans: Bereits über ein Jahr begeistert der junge Comic-Zeichner Gunter „Bender" Grimm die Leser von counter-strike.de mit seinen Kurz-Comics zum Thema. Jetzt kommt sein erstes Comic-Buch mit den abgefahrensten und witzigsten **CS**-Spielsituationen. Seite für Seite jagt eine gnadenlose Pointe die andere – jetzt schon Kult!

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.
Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: www.pcgames.de

(X) JA, ich möchte das Miniabo der PC Games.
Bitte senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games + 1 Sonderheft für 9,90 €!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgendes Sonderheft: (bitte nur ein Heft ankreuzen)

❐ „PC Games Testjahrbuch" (Art.-Nr. 002052)
❐ „PC Games Tipps&Tricks" (Art.-Nr. 002051)
❐ „Bender´s CS-Cartoon" (Art.-Nr. 002053)

Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/Jahr (= € 4,60/ Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr). Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PC Games im Abo:

Europas großes PC-Spiele-Magazin kommt immer praktisch und pünktlich per Post nach Hause (die Gebühr bezahlt natürlich der Verlag).

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.



ACTION

Ghost Recon Add-on



Im März des Jahres wird das Mission-Pack für den Taktik-Shooter **Ghost Recon** erscheinen. Darin werden die Spieler nicht mehr durchs kalte Russland robben, sondern im brütend heißen Afrika agieren. Die erste von insgesamt acht neuen Missionen findet an einem Strand nördlich von Massawa statt. Feindliche Soldaten bewachen die Küste und Sie müssen deren Kommunikationsstützpunkt ausschalten. In einem anderen Auftrag eskortieren Sie einen Truck, der durch feindliches Gebiet fährt. Die Karten werden genauso wie im Original wieder durch ihre Größe und viel Detailreichtum glänzen. Über die neuen Waffen, Fahrzeuge und Multiplayer-Modi liegen derzeit noch keine Informationen vor.

Fälschung bei Unreal-2-Bildern?

Jetzt ist es raus: Ein **Unreal 2**-Screenshot ist von einem Mitarbeiter des Entwicklerteams Legend Entertainment per Hand nachbearbeitet worden: Den Figuren auf dem Bild wurde manuell ein Schatten spendiert. Ist die **Unreal 2**-Grafikpracht also gefälscht? Nur die Ruhe. Als Entschuldigung nennt der „Übeltäter" – immerhin kein Geringerer als Epic-Vizechef Mark Rein – folgende Begründung: „Zu dem Zeitpunkt, als wir das Bildschirmfoto machten, war der Schattenwurf in **Unreal 2** noch nicht integriert. Deswegen wies ich unseren Grafiker an, die Schatten per Hand einzuzeichnen. Dafür möchte ich mich entschuldigen." Inzwischen funktioniert besagtes Feature in **Unreal 2** ohnehin. Hier sehen Sie die drei Bilder im Vergleich.



Gefälschte Schatten



Das Original



Das neue Original

Unreal-2-Vorfreude

Wenn Sie einen Blick auf unser Hype-O-Meter werfen, werden Sie **Unreal 2** auf dem ersten Platz sehen. Dieses Ergebnis spiegelt sich auch in der Umfrage wider, die wir unter 1.000 Benutzern auf www.pcgames.de durchführten: Die Mehrzahl aller Action-Fans freut sich auf **Unreal 2**!

Was unsere Leser über Unreal 2 denken!



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Ironstorm



Sie schlüpfen in die Rolle des Söldners Wiz und kämpfen sich in Ego-Perspektive oder mit Schulterblick durch ein fiktives Kriegsszenario. Obwohl alles erfunden ist, soll Realismus an erster Stelle stehen: Sie hüpfen in schützende Bunker, müssen Minen ausweichen und auf Scharfschützen aufpassen. Sechs Levels, darunter sogar der Reichstag in Berlin, sollen für Abwechslung sorgen. Die Jagd beginnt im September.

Indy kommt zurück

Indiana Jones ist bald wieder im Rampenlicht. Die Spieleschmiede The Collective (DS9: The Fallen) hat sich mit Lucas Arts zusammengetan und entwickelt ein 3D-Actionspiel, in dem sich Indy ab September durch exotische Schauplätze kämpft und rätselt.

Duke Nukem: Manhattan Project

Während Duke Nukem Forever in einer scheinbar endlosen Entwicklungsphase steckt, bringt Arush den Haudegen in anderer Form heraus: in einem 3D-Actionspiel mit seitlicher Optik! Erscheinungstermin: noch unbekannt.

Medal-of-Honor-Add-on in Kürze

Laut Produzent Rick Giolito soll bereits im Oktober dieses Jahres das Add-on zum 3D-Shooter erscheinen. Im Zusatzpaket, das den Untertitel Team Assault trägt, werden russische, britische und italienische Truppen vorkommen.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

Platz	Spiel	Genre / Hersteller	Termin
1 (25%)	Unreal 2	Ego-Shooter | Infogrames	Mai 2002
2 (11%)	Deus Ex 2	Action-Mix | Virgin	Oktober 2002
3 (10%)	Mafia	Action-Mix | Take 2	Februar 2002
4 (9%)	Doom 3	Ego-Shooter | Activision	Noch nicht bekannt
5 (9%)	Medal of Honor: Allied Assault	Ego-Shooter | Electronic Arts	Februar 2002
6 (8%)	Grand Theft Auto 3	Action-Mix | Take 2	April 2002
7 (8%)	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter | Take 2	2002
8 (8%)	Halo	Ego-Shooter | Microsoft	März 2002
9 (7%)	CS: Condition Zero	Taktik-Shooter | Vivendi Universal	März 2002
10 (5%)	C&C: Renegade	Action | Electronic Arts	März 2002

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



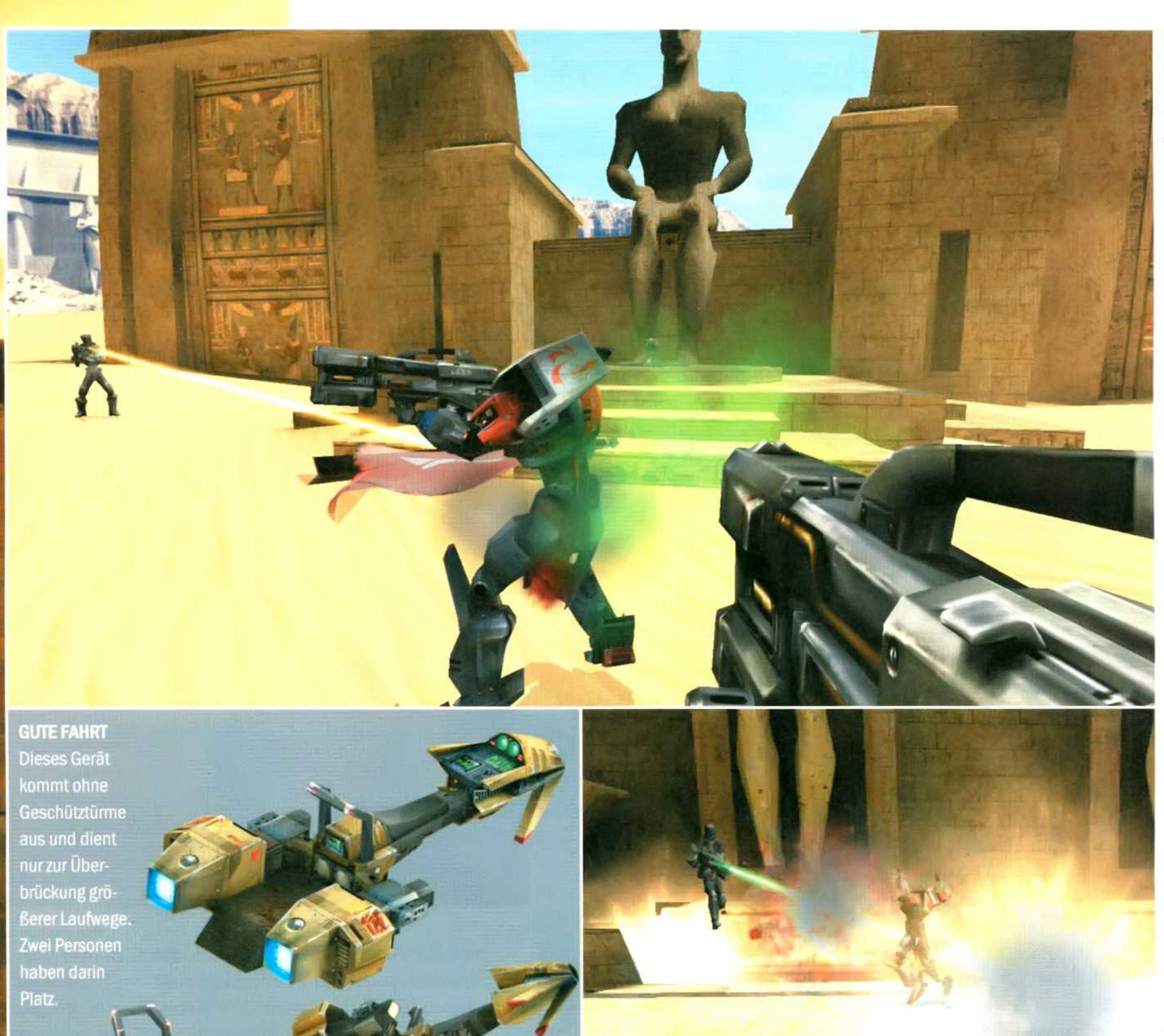
HALLO! Das sind Gegner, denen Sie nicht begegnen wollen: Mr. Crow von der Albtraum-Rasse.

Unreal Tournament 2

Combos, Fahrzeuge, Erfahrungspunkte: **Der Nachfolger geht das Risiko ein, anders zu sein.** Wie sich der Shooter spielt, haben wir für Sie vor Ort angetestet.

Bald wird die hohe Lebenserwartung von **Unreal Tournament** einen Schnitt erfahren: Digital Extremes (**Unreal**, **Adventure Pinball**) will den Nachfolger zum Multiplayer-Shooter und Verkaufshit bis August fertig stellen und veröffentlichen. Damit der zweite Teil kein uninspirierter Aufguss wird, hat man den Spielablauf umgekrempelt. Mehr Bewegungsmöglichkeiten, mehr Taktik, mehr Teamwork – das ist die Richtung, die die Entwickler mit Mut zum Risiko einschlagen.

Damit ähnelt **Unreal Tournament 2** mehr denn je Spielen wie **Tribes 2** oder **Halo**. Große Außenszenarien werden das Bild dominieren. Vulkanlandschaften mit Feuer speienden Bergen, schneebedeckte Eisgebirge, verschlungene Dschungelgebiete und Wüstenlevels mit Maya-Tempelanlagen sind Bereiche, in denen Dutzende Spieler Platz finden und Fahrzeuge zur Überbrückung größerer Entfernungen zum Einsatz kommen. Gesehen haben wir davon nichts, denn die Entwickler sind gerade noch dabei, die fahrbaren Untersätze ins Spiel einzubauen. Fest steht, dass es mindestens vier Fortbewegungsmittel geben wird, die sich ähnlich wie ein Luftkissenboot verhalten. Karten, in denen Sie ein Dach über dem Kopf haben, kommen in Form futuristisch-steriler Raumschiffstationen mit einem ungeheuerlich hohen Detailgrad daher: Unzählige Säulen ragen nach oben, verästeln sich wirr und geben der Ansammlung an Plattformen, Durchgängen und Verzweigungen Halt. An den Wänden prangen Knöpfe, Monitore, Schalter, durch transparentes Fensterglas fällt Tageslicht. Die Umgebung wirkt, als stamme sie von einem Architekten mit einem Faible für Extravaganz. Wer mag, darf mittels Editor selber Levels kreieren: Für **Unreal Tournament 2** haben die Entwickler einen Baukasten mit vorgefertigten, bereits texturierten Teilstücken wie Türen, Brücken, Gängen oder Auf-



SCHNELL! Der Widersacher ist mit der Link-Gun „markiert". Wenn Sie ihn nun treffen, erleidet er dreifachen Schaden.

GUTE FAHRT Dieses Gerät kommt ohne Geschütztürme aus und dient nur zur Überbrückung größerer Laufwege. Zwei Personen haben darin Platz.

GUTEN FLUG Die Karma-Engine bewirkt, dass das Opfer wegen der Explosion nach vorne geschleudert wird.

zügen entworfen. Sie picken das gewünschte Objekt heraus und können es dann bequem per Drag&Drop-Methode platzieren. So kinderleicht, als spiele man Lego. Profis dürfen natürlich weiterhin bauen, ohne auf vorgefertigte Elemente zurückzugreifen.

Die Alibi-Begründung dafür, warum Sie in den ingesamt 30 Arenen gegen computergesteuerte oder menschliche Mitspieler kämpfen müssen, ist folgende: Eine weit überlegene Alienrasse versklavt fünf Völker im Universum und lässt sie gegeneinander antreten. Einfach so zum Spaß. Kämpfen werden die Juggernauts, Menschen mit manipulierten Genen. Die Nightmares sehen aus wie Albtraumkreaturen. Ein Charakter davon nennt sich Mr. Crow, trägt einen schwarzen Zylinder und hat sich als Clown geschminkt. Ein Grinsen, das seine rot angemalten Lippen umspielt, entblößt fies die Zähne. Ein netter Zeitgenosse! Die Mercenaries sind Menschen in dicken Rüstungen. Antiken Schmuck tragen die Ägypter. Alle Klassen unterscheiden sich äußerlich, die Entwickler denken aber darüber nach, ob sie den Charakteren besondere Fähigkeiten im Kampf spendieren. Überlegt wird, ob die Ägypter mit Blitzmagie hantieren dürfen, die allen Mitspielern im Umkreis für wenige Sekunden einen grellweißen Bildschirm beschert. In eine Abwehrhaltung, die Geschosse abprallen lässt, können sich vielleicht die Juggernauts begeben. Bei den Bewegungen legen alle Figuren ein anderes Verhalten an den Tag. Die Aliens, die bei den Turnieren auch selber kräftig mitmischen, wechseln die Waffe, indem sie selbige wie ein Jongleur in die Luft werfen und beim Auffangen im Rucksack verstauen. Wenn sich die Menschen in ein Gefährt begeben, so schwingen sie sich über den Fahrzeugrand, als seien sie Weltmeister im Geräteturnen.

> Unreal Tournament 2 wird von der leistungsstarken Unreal-Warfare-Engine profitieren: **Die Levelarchitektur wirkt enorm lebensecht.**

Das ist Realismus, der vor allem der Karma-Engine zu verdanken ist, dem standardmäßig in die **Unreal Warfare**-Engine integrierten Physik- und Animationssystem. Die lebensechten Bewegungen, die dadurch ermöglicht werden, haben einen morbiden Charme: Wenn Sie einen Gegner mit dem Raketenwerfer von einer Plattform schießen, fällt das Opfer mit schlaff bau-

Damit schießen Sie scharf

Impact Hammer

Erster Feuermodus: Im Nahkampf wirkt ein Schlag für den Kontrahenten tödlich. Profis benutzen den Hammer, um sich damit vom Boden abzustoßen.
Zweiter Feuermodus: Ein Schutzschild umringt die Spielfigur. Gewöhnliche Projektile werden reflektiert, als würde Luke Skywalker mit dem Lichtschwert hantieren.

Assault Rifle

Erster Feuermodus: Die Waffe verhält sich wie ein handelsübliches Schnellfeuergewehr.
Zweiter Feuermodus: Granaten werden verschossen, prallen von Hindernissen ab und explodieren später oder bei Gegnerkontakt.

Link-Gun

Erster Feuermodus: Die Kanone schießt in kurzen Abständen grüne Plasma-Energie, ähnlich der Pulse Gun aus dem Vorgänger.
Zweiter Feuermodus: Mit einem Strahl lässt sich das Ziel anvisieren, um dreifachen Schaden anzurichten.

Shock Rifle



Erster Feuermodus: Ein blauer, enorm zielgenauer Energiestrahl richtet verheerenden Schaden an, allerdings ist die Feuerrate extrem gering.
Zweiter Feuermodus: Verschießt langsame Energiebällchen, die beim Aufprallen alle in der Nähe befindlichen Gegner stark verletzen.

Mini Gun

Erster Feuermodus: Verhält sich ähnlich wie die Assault Rifle, ist aber durchschlagskräftiger. Die Feuergeschwindigkeit wurde im Vergleich zum Vorgänger verringert.
Zweiter Feuermodus: Bis die Waffe in Fahrt kommt, vergehen einige Sekunden, die Ihnen das Leben kosten können. Dann spuckt sie Kugeln in enorm hoher Geschwindigkeit.

Flak Cannon

Erster Feuermodus: Die Projektile streuen wie bei einer Schrotflinte. Im Nachfolger werden die Schüsse noch weiter von Wänden abprallen. Perfekt für Einsteiger.
Zweiter Feuermodus: Verschießt Granaten, die sofort beim Aufprall explodieren.

Rocket Launcher

Erster Feuermodus: In großen Abständen treten Raketen aus dem Lauf der Kanone aus. Mehrere Raketen zur selben Zeit dürfen Sie nur mit dem zweiten Feuermodus verschießen.
Zweiter Feuermodus: Ein paar Sekunden verstreichen, dann feuern Sie drei Raketen gleichzeitig ab. Der integrierte Granatwerfer aus dem Vorgänger ist verschwunden.

Lighting Gun

Erster Feuermodus: Das Scharfschützengewehr in **Unreal Tournament 2** verschießt einen Lichtstrahl, damit das Versteck des Schützen besser auszumachen ist.
Zweiter Feuermodus: Ein Klick bewirkt, dass die Sicht zur Hälfte heranzoomt. Ein Doppelklick bewirkt den vollen Zoom-Faktor des Gewehrs.

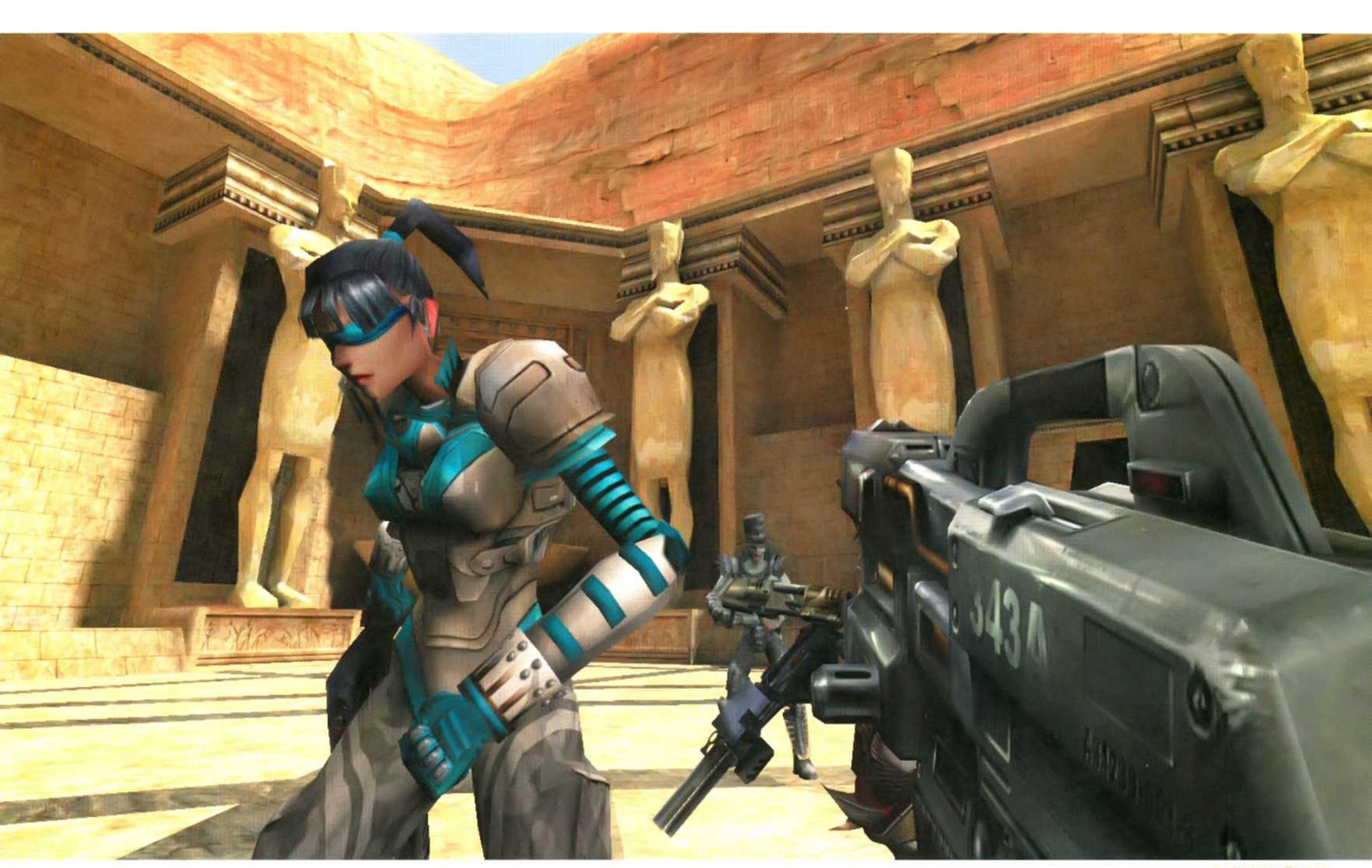
Ion Cannon

Die Ion Cannon ersetzt die Redeemer-Waffe aus **Unreal Tournament**. Sie können damit einen kompletten Bereich markieren, wenige Sekunden später wird ein Satellit die betreffende Stelle unter Beschuss nehmen. Funktioniert nur in Außenwelten.

ZIELWASSER TRINKEN Wer Kontrahenten treffen will, braucht gute Reflexe: Die vielen Spezialmanöver erschweren das Zielen.

melnden Armen und Beinen nach unten. Stößt er währenddessen auf ein Hindernis, prallt er physikalisch nachvollziehbar davon ab. Die Karma-Engine macht's möglich, dass keine Todesanimation der anderen gleicht: Sie feuern einem Widersacher in die Schulter und sehen, wie der Oberkörper ob der Wucht des Projektils nach hinten wegknickt. Steht ein Spieler auf einem Treppenansatz, poltert er nach einem Treffer nach unten. Das sieht so realistisch aus, dass man „Aua!" rufen möchte, wenn der Kopf eines Rivalen auf die Stufen knallt. Viel getan hat sich auch bei den Spezialeffekten. In der Eislandschaft schneit es beispielsweise. Wer mit einer Rakete schießt, lässt die Schneeflocken zur Seite wirbeln. Regentropfen plätschern deutlich sichtbar auf den Boden. Wasser spiegelt die Umgebungsgrafik, wirft dezent schimmernde Schatten an die Wände und schlägt Wellen, wenn man darin eintaucht. Die volumetrischen Rauchschwaden in der Lavawelt pusten den Spieler in die Luft, auf vereisten Oberflächen herrscht Rutschgefahr.

In dieses grafisch edle Gewand sind die Kämpfe gehüllt, die in **Unreal Tournament 2** deutlich mehr Teamwork erfordern. Wie in **Halo** sausen Sie mit einem Fahrzeug durch die Landschaft, während Ihr Partner den installierten Geschützturm bedient. Mit der so genannten Link-Gun lassen sich gegnerische Spieler anvisieren. Wenn Ihr Teammitglied es schafft, eine Plasmaladung auf die markierte Person abzufeuern, verdreifacht sich der Schaden. Das funktioniert in etwa so, wie das **Ghostbusters**-Team Geister einfängt. Abgeschossene Feinde hinterlassen kleine Leuchtkügelchen, die der Schlüssel zu Spezialmanövern sind. Haben Sie genug



SEHENSWÜRDIG
Im Vordergrund: ein Mercenary. Hinten: ein Nightmare. Ganz hinten: die Architektur eines Maya-Tempels.

davon eingesammelt, ist der Berserker-Modus abrufbereit, in dem jede Waffe doppelt durchschlagskräftig wird. Wer zweimal schnell nach vorne drückt, sprintet für drei Sekunden. Einen besonders weiten Hopser macht die Spielfigur, wenn Sie im richtigen Augenblick mehrmals auf die Sprungtaste hämmern. Der Translocator, bekannt aus dem ersten Teil, ist wieder mit von

> Neu ist die Waffenpolitik: **Sämtliche Mitspieler starten mit allen verfügbaren Kanonen.** Munition dafür gibt es auf speziellen Feldern.

der Partie. Einmal abgeschossen, fliegt er wie eine träge Frisbee-Scheibe in die gewünschte Richtung und bleibt dann am Boden liegen. Augenblicklich an seine Stelle teleportiert wird, wer den Feuerknopf ein zweites Mal betätigt. Eine Änderung, die vielleicht gewagt klingt, ist die neue Waffenpolitik in **Unreal Tournament 2**. Alle Spieler starten mit sämtlichen Kanonen. Der Munitionsvorrat reicht aber gerade für ein paar Schuss. Nachschub geben kleine, runde Felder am Boden. Wer darüber steht, füllt den Blei- und Energievorrat sukzessive auf. Je länger Sie auf der Quelle verweilen, desto mehr wandert aufs Konto – und desto höher wird das Risiko, dass eine gegnerische Rakete Ihr Leben auspustet.

Bei den Multiplayer-Spielmodi hingegen wagen die Entwickler keine großen Experimente. Die berühmte Flaggenhatz Capture the Flag wird neben dem obligatorischen Deathmatch wieder die Hauptrolle spielen. Überarbeitet sind die Regeln des Domination-Modus: Ihr Team versucht für einen festgelegten Zeitraum die Stellung zu halten. Neu und viel versprechend ist der Bombing-Run, der dem Handball ähnelt. Zwei Mannschaften wollen eine Bombe ins jeweils gegnerische „Tor" schmeißen. Dazu wandert der Sprengsatz geschickt zwischen den Mitspielern hin und her. Aber Vorsicht: Die Gegner werden versuchen, die Pässe abzufangen.

Dem zuvor stiefmütterlich behandelten Einzelspielermodus schenkt der Nachfolger viel Aufmerksamkeit. Sie schlüpfen dabei in die Rolle eines Captains, der sein Team dirigiert wie ein Fußballtrainer. Sie legen die Aufstellung Ihrer Mannen fest, bestimmen Strategie und verteilen Kompetenzen. Jeder Ihrer Spieler verfügt über bestimmte Werte in Bereichen wie Zielgenauigkeit, Reaktionsfähigkeit und Stärke. Langsame Scharfschützen beordern Sie besser nach hinten, während nahkampferprobte Soldaten an die Front gehören. Jeder Sieg bringt sowohl Geld als auch Erfahrungspunkte. Ersteres dient dem Kauf besserer Spieler, mit den gewonnenen Punkten werten Sie die Fähigkeiten der Teammitglieder auf. Zufällige Ereignisse werden dem Einzelspielermodus zu mehr Spannung verhelfen: Dass ein gegnerischer Captain plötzlich große Töne spuckt und Sie zum Duell herausfordert, ist wahrscheinlich. Erfolg zahlt sich aus: Zu den standardmäßig 48 Charakteren kommen neue hinzu, die durch ihr außergewöhnliches Aussehen auffallen. Die Figuren, die Sie freispielen, lassen sich anschließend auch in Mehrspieler-Partien benutzen. Sie sehen schon: Es lohnt sich, zu kämpfen.

ERSTEINDRUCK

Dass alle Spieler mit sämtlichen Waffen starten und über ein großes Combo-Repertoire verfügen, ist vielleicht für viele gewöhnungsbedürftig. Im dritten Quartal des Jahres wird sich zeigen, wie gut die Umgestaltung des Spielprinzips wirklich ankommt. THOMAS WEISS

Entwickler .... Digital Extremes
Anbieter .... Infogrames
Termin .... August 2002



Kreed

Wenn ein Hersteller von Massage-Enzyklopädien **plötzlich Unreal 2 Konkurrenz machen** will, ist zumindest Skepsis angebracht. Die Bilder allerdings sollten auch die Zweifler für sich gewinnen.

Nach einer Sightseeing-Tour von PC Games in den ersten begehbaren Levels von **Kreed** ist zumindest eines sicher: Die Xtend benannte Engine des Ego-Shooters spielt in einer Liga mit den Großen des Genres. Da hinterlassen Projektile surreale Wirbel in dicken Nebelschwaden, die so plastisch wirken, dass man glaubt, jeden Moment das Kondenswasser am Monitor zu spüren. Der Blick wandert zur Decke, an der sich wie Schaufelräder die Flügel eines gigantischen Ventilators drehen. Die grellen Neonlampen darüber zaubern geheimnisvolle Schatten auf die matt glänzenden Stahlplatten am Boden. Aus dem Wirrwarr aus Kabeln, Rohren und Lüftungsschächten an den rostzerfressenen Wänden schießt irgendwo gelber, wabernder Dampf in den Raum. Die Konsolen und Monitore darunter sind ein blinkendes Chaos aus Fehlermeldungen und Warnsignalen, das die Umgebung in gespenstische Lichter taucht. Es sieht einfach gigantisch gut aus, trotz der einsamen, zerstörten und furchteinflößenden Umgebung.

Für diese Grafikpracht verantwortlich zeichnet ein junges russisches Entwicklerteam namens Burut, das bis auf einige Multimediaprojekte und ein kleines Rollenspiel noch auf keine Erfolge verweisen kann. Mit **Kreed** könnten die Nobodys im Herbst zur Riege der Actionstars wie id Software, Epic, Valve und 3D Realms stoßen. Bis dahin steht ihnen allerdings noch viel Kreativarbeit be-


EINDRUCKSVOLL Dieser Screenshot zeigt gleich mehrere Glanzpunkte der Xtend-Engine: den volumetrischen Nebel am Boden, die schönen Partikeleffekte der Flammen im Hintergrund und das feine Spiel aus Licht und Schatten an den Wänden.


FREUND UND FEIND werden per Skeletal Animation zum Leben erweckt und mit Environmental Bump Mapping, diversen Lichteffekten und prozedualen Texturen geschmückt. Der Detailgrad passt sich der Rechnerleistung automatisch an.

vor. Zwar kann die Technik, die im Übrigen erst mit einer Grafikkarte vom Schlage einer Radeon 8500 oder Geforce3, 256 MByte Arbeitsspeicher und einem Prozessorschwergewicht der Zwei-Gigahertz-Klasse zu ihrer vollen Entfaltung kommen wird, schon jetzt überzeugen; vom Spielablauf ist aber bislang noch wenig zu sehen.

Die Geschichte, die die Entwickler mithilfe von Engine-Zwischensequenzen spinnen wollen, erinnert frappierend an **Star Trek: Voyager – Elite Force**. Gleich auf dem Jungfernflug gerät das Raumschiff Aspero in ein schwarzes Loch und findet sich unvermittelt in einem Schiffsfriedhof gigantischen Ausmaßes wieder. Dutzende Aliens sind über die Jahre in diesem galaktischen Bermudadreieck gestrandet und kämpfen dort um jede neu angekommene Raumstation, jedes neue Forschungsschiff. Als Wachmann haben Sie anfangs alle Hände voll zu tun, Ihre Mannschaft vor den Invasoren zu schützen. Später finden Sie heraus, dass es sich bei der Schiffsfalle keineswegs um ein natürliches Phänomen handelt.

Bislang steht nur die Aspero mit ihrem kühlen Technik-Look Besuchern offen, fürs fertige Spiel versprechen die Leveldesigner aber eine Vielfalt verschiedener Schauplätze. So mannigfaltig wie die Außerirdischen sollen auch ihre Habitate sein, die im Spielverlauf Bühne für die obligatorischen Schießereien werden. Die sind übrigens nicht ganz so häufig wie zum Beispiel in **Return to Castle Wolfenstein (dt.)** oder **Serious Sam**. Wenn Sie etwa Geiseln befreien, Konferenzen beschatten oder Anschläge verüben, ist Schleichen statt Schießen geboten. Auch kleine „Rätseleinlagen" stehen auf dem Programm – so können Sie einem besonders starken Übelwicht nur den Garaus machen, indem Sie die komplexe Physik-Engine des Spiels nutzen und mit Ihrer Knarre einen Kistenstapel zum Einsturz bringen, der dann Ihren Gegner plättet. Kommt es zum offenen Feuergefecht, können Sie aus satten 16 Waffen und Vehikeln wählen, darunter ein Messer ebenso wie ein zehn Meter hoher Kampfroboter oder ein mächtiger Granatwerfer, den Sie nur zusammen mit einem computergesteuerten Teamkameraden stemmen können. Hin und wieder unterstützt Sie eine Hand voll KI-Streiter im Kampf und harrt einfacher Befehle wie „Bewache die Brücke", die Sie übrigens auch bei den Bots im Mehrspielermodus verwenden können.

ERSTEINDRUCK

Die Vorabversionen lassen erahnen, was die Xtend-Engine zu leisten vermag. Allerdings müssen die Programmierer erst noch beweisen, dass sie mit ihrer Technologie auch eine fesselnde Geschichte erzählen können. RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Burut
Anbieter .... Noch nicht bekannt
Termin .... November 2002


FLITZER Als Space-Marine werden Sie sich auch auf Fahrzeugsitze schwingen. Ob dieser Gleiter wohl auch zum Fuhrpark gehört?


MISCHLING Zu den wenigen Monstern, die schon zu bestaunen sind, gehört diese Kreuzung aus Predator und Unreal-Skaarj.

VIDEO

DEMO



Incoming Forces



PARTIKELEFFEKTE Die Explosionen hinterlassen einen Regen aus glühendem Metall, der langsam zur Erde sinkt.



VERWIRREND Dank der ungewöhnlichen Steuerung blickt man nur selten in Fahrtrichtung.



BLENDEND Ein Übermaß an Effekten nimmt so manches Mal die Sicht auf die Gegner.

Mit dem Nachfolger von Incoming will Rage dem Genre des **guten alten Ballerspiels zu neuen Ehren verhelfen.**



DIASHOW Die abwechslungsarmen Videos illustrieren den Fortschritt der Hintergrundgeschichte.

Unzählige Science-Fiction-Filme handelten von ihrer Ankunft, aber niemand wollte an ihre Existenz glauben. Nun sind sie tatsächlich auf seinem Heimatplaneten gelandet und beginnen, mit Waffengewalt die Weltherrschaft an sich zu reißen: Menschen. In der Rolle eines extrem hässlichen Außerirdischen wird der Spieler in **Incoming Forces** die Aufgabe haben, die Heimat des Aliens zu retten. Mit flinken Schwebepanzern, schwerfälligen Mörserfahrzeugen oder flugzeugähnlichen Gleitern wird man sein Vaterland mit beeindruckender Feuerkraft verteidigen.

Rage-typisch wird dabei ein wahres Feuerwerk an Grafikeffekten abgebrannt, die den Spieler sofort in ihren Bann ziehen – und dabei die Übersicht gefährden. Denn unter all den Explosionen, Laserblitzen und Rauchschwaden verbergen sich nicht nur die bösen Menschen, sondern auch verbündete Einheiten. Diese werden einerseits als willkommene Rückendeckung dienen, andererseits aber auch als stets verfügbares Nachschubdepot. Mit einem einfachen Tastendruck wird man nämlich in das Cockpit jeder befreundeten Einheit springen und mit deren Schilden und Waffen den Kampf fortsetzen können.

Derweil man sich mit schweren Gefechten vergnügt, bleibt das zu verteidigende Land nicht untätig. In den meist unter Dauerbeschuss stehenden Fabriken werden neue Waffen und Fahrzeuge gebaut – sollte man eines dieser Objekte finden, hat man für den Rest der Mission einen unschätzbaren Vorteil. Damit sind – man lese und staune – die taktischen Möglichkeiten von **Incoming Forces** aber noch nicht am Ende. Voraussichtlich vier Flügelmänner wird man über das Schlachtfeld scheuchen dürfen; wie sinnvoll dies in dem ansonsten recht reinrassigen Actionspiel aber überhaupt ist, lässt sich anhand der vorliegenden Beta-Version noch nicht einschätzen.

Wie in guten Shootern üblich, wird es auch in **Incoming Forces** keine Möglichkeit geben, Spielstände anzulegen. Stattdessen beginnt man nach einem Ableben am Anfang des aktuellen Spielabschnitts von neuem. Zusammengehalten werden die insgesamt 60 Kapitel des Spiels mit Videosequenzen, die optisch zwar nicht allzu viel hermachen, aber eine spannende Geschichte erzählen.

ERSTEINDRUCK

Incoming Forces wird mit Sicherheit ein sehr kurzweiliges Ballerspiel. Ob es dem darbenden Genre aber einen neuen Impuls geben kann, ist zweifelhaft.

HARALD WAGNER

Entwickler .... Rage
Anbieter .... Noch nicht bekannt
Termin .... März 2002



ADVENTURE-EINSCHLAG Mit den Figuren werden Sie wie in Unreal 2 im Multiple-Choice-Verfahren reden.

VIDEO

The Y-Project

Die Kölner Entwickler scheuen keine Kosten: **Die leistungsstarke Unreal-Warfare-Engine ist das Standbein** des Ego-Shooters mit Adventure-Einschlag.

Insekten, die in Horden angreifen, kennt man aus **Starship Troopers**. Düstere Bauten, die im ewigen Regen gen Himmel ragen, aus **Blade Runner**. Und Figuren, die sich bewegen, als gäbe es keine Schwerkraft, stammen aus **Matrix**. Alles Filme, die die Entwickler als Inspirationsquelle für **The Y-Project**, einen Ego-Shooter mit Adventure-Elementen, nennen. Schauplatz ist eine High-Tech-Stadt, deren schützende Glaskuppel in der ersten Szene in unzählige Einzelteile zerbirst. Eine Schar mutierter Aliens mit Fingernägeln, die seit scheinbar hundert Jahren nicht mehr geschnitten wurden, bedroht die kolossale Wohngemeinschaft. Damit jeder Stein da sitzt, wo er hingehört, ist die Metropole in Zusammenarbeit mit Architekten entstanden. Der Spieler durchstreift finstere Kellergewölbe, städtische Versorgungseinrichtungen und auf Hochglanz polierte Regierungsgebäude. Draußen gibt es Einkaufsmeilen und Rotlichtbezirke zum Erkunden. Die meisten Orte sind aufgrund der Insektenplage bereits demoliert, wenige Überlebende fristen darin ihr Dasein: In einer Müllverbrennungsanlage haust ein exzentrischer Künstler, der mit dem Schweißbrenner Bilder an die Wände „malt". Ein Drittel der Missionen werden Sie außerhalb der Stadt absolvieren, in alten Steinbrüchen beispielsweise. Ihre Laserwaffe haben Sie dabei stets im Gepäck, am besten entsichert und schussbereit. Denn hinter den Winkeln der Gemäuer lauern eingangs erwähnte Viecher, um Ihnen an die Gurgel zu hüpfen. Diese Bedrohung gilt es zu stoppen. Das sagt zumindest Ihr Auftraggeber, und davon gibt es zwei: das Militär und die Wissenschaftler. Welcher Organisation Sie sich anschließen, ist erstens frei wählbar und zweitens elementar für den weiteren Spielverlauf. Das Militär, bestehend aus seelenlosen Rowdys, lenkt **The Y-Project** in eine actionreiche Richtung: Die besten Waffen, die härtesten Rüstungen und die größten Explosionen gibt es nur dann, wenn Sie sich auf die Seite der Soldaten schlagen. Schleichen darf vor allem, wer sich für die akademische Laufbahn entscheidet. „Kern von **The Y-Project** ist, dass der Spieler zwischen den Gruppen zu jedem Zeitpunkt frei wechseln kann", erklärt Westka-Chef Chris-



DETAILREICH Diese Bauwerke sind in Zusammenarbeit mit Architekten konstruiert worden, selbst bei Türmechanismen hat man sich große Mühe gegeben.

toph Kabelitz (**Arcatera**). „Es gibt keinen guten oder bösen Weg. Es variieren lediglich Ausrüstungsgegenstände, Missionsziele und Vorgehensweisen." Die Krux besteht außerdem darin, dass jeweils fünf der insgesamt 15 Waffen nur zugänglich sind, wenn Sie lange genug bei einem Auftraggeber verweilen. Wer Militäraufträge löst, kriegt auch militärische Erfahrungspunkte gutgeschrieben. Damit lassen sich vorhandene Schießprügel aufwerten. So verbessern Sie Durchschlagskraft, Feuerrate oder Fassungsvermögen der Kanonen. Wer hingegen mittendrin zu den Gelehrten wechselt, bekommt andere nützliche Werkzeuge in die Hand gedrückt. Das macht Sie mittelfristig flexibler: Ein schwebendes Auge beispielsweise, das sich per Fernbedienung um Ecken dirigieren lässt, dient zum Ausspähen der Wege. Die Monster, die Sie dann womöglich erblicken, sollen schlauer sein als das, was man aus anderen Ego-Shootern kennt: „Oft lassen sich die Kreaturen in einem Actionspiel sukzessive ausschalten, wenn man sie durch Türen aus Räumen herauslockt. In **The Y-Project** werden die Feinde abwarten, weil sie die Falle erkennen", beteuert Kabelitz. Auch die Nichtspielercharaktere sind nicht dumm: Die Figuren agieren nach einem aufwendigen Skript, das vor allem das Verhalten des Spielers einberechnet. Reden Sie einen Offizier schnippisch an – was dank Multiple-Choice-Verfahren nur eines Klicks bedarf – und er wird Ihnen beim nächsten Mal vielleicht nicht mehr so freundlich entgegenkommen. Wer oft die Seiten wechselt, gerät zwangsläufig zwischen die Fronten.

The Y-Project ist ein Spiel, das auf der Coolness-Welle reitet, die man seit dem Kinofilm **Matrix** beobachten kann. In einer Szene springt der Protagonist mit einem dreifachen Salto seitlich einen Abgrund hinab, hechtet über den Boden, schlägt ein Rad und schießt aus der Medusa-Waffe, deren feine Staubpartikel die Gegner zu Stein erstarren lassen. Der anschließende Drehkick, der die Statuen mit einem Klirren in ihre Einzelteile zerlegt, könnte auch von Jackie Chan stammen. Oder Bruce Lee. Wo ist die Bullet-Time?



ERSTEINDRUCK

Noch existiert lediglich der Grafik-Prototyp. Doch was mir die Entwickler erzählt haben, klingt extrem viel versprechend und könnte glatt mit ***Deus Ex*** *konkurrieren. Wir halten Sie auf dem Laufenden!* THOMAS WEISS

Entwickler ..... Westka
Anbieter ..... N. n. b.
Termin ..... Februar 2003



WASSERFALL Die Unreal-Warfare-Engine und ihr Partikelsystem wird Ihre T&L-Grafikkarte bis an die Grenzen ausreizen.



MUTIERT Das waren einst kleine, süße Krabbelviecher. Jetzt sind sie ausgewachsene Killer, die die Welt bedrohen.

DEMO

X-Isle

GRANDIOS Auf solch atemberaubend schönen Inseln wird der Spieler und sein Team nach den verschollenen Marines suchen.

WEITBLICK Einen knappen Kilometer Sichtweite wird man in X-Isle (bei gutem Wetter) genießen können.

DEMONSTRATION In der Cry-Engine-Tech-Demo werden ganze Rudel von Lebewesen in dichten Wäldern in Szene gesetzt.

Die Außerirdischen sind unter uns. Klar, das wissen Sie doch längst. Warum Sie trotzdem noch keinen gesehen haben? Die Aliens wohnen versteckt auf kleinen Pazifik-Inseln.

Eines Tages fällt auf diesen Inseln der Strom aus. Der Schutzschild, der die kleine Inselkette Jahrmillionen vor jedem Auge und Radar verborgen hat, verliert seine Wirkung. Selbstverständlich hat die US-Regierung nichts anderes zu tun, als Marine-Einheiten nach dem Rechten sehen zu lassen – vielleicht halten sich dort ja Terroristen auf. Wie nicht anders zu erwarten war, verschwinden die Soldaten spurlos. In dem Team-Shooter **X-Isle** hat der Spieler nun zusammen mit einer kleinen, aber gut bewaffneten Truppe die Aufgabe, die Jungs zurückzuholen. Dabei trifft er auf intelligente, dinosaurierähnliche Wesen: nicht besonders friedliche Beobachter von einer fremden Welt.

Eine ausgefeilte künstliche Intelligenz soll ein nachvollziehbares Verhalten der Menschen und Außerirdischen garantieren, aber auch die Physik-Engine und vor allem der 3D-Sound werden dafür sorgen, dass sich der Spieler wie in einer realen Welt fühlt. Jedes Bewegungsgeräusch, jeder Schuss und jeder Atemzug sollen genau zu orten sein und den Spieler so mitten in das erdrückend spannende Geschehen versetzen.

Bislang ist vieles von all dem noch Zukunftsmusik. Erst im Laufe der nächsten Monate wird der Coburger Entwickler Crytek die Idee mit Leben erfüllen, bislang arbeitete man vor allem an der so genannten Cry-Engine. Dieser Programmblock ist für die Physik und den Sound zuständig, in erster Linie aber für die Grafik. Von den Wunderwerken, die die Software vollbringt, können Sie sich selbst überzeugen: Auf CD 2 sowie der DVD finden Sie unter der Bezeichnung Cry-Engine eine Tech-Demo. Diese hat mit dem Spiel **X-Isle** lediglich die Landschaften gemein, die Dinosaurier dienen nur der Demonstration des technisch Machbaren.

Crytek arbeitet mit **X-Isle** (Arbeitstitel) an einem beeindruckenden Erstlingswerk, das das Genre der Ego-Shooter einen gewaltigen Schritt vorwärts bringen könnte. Beispielsweise sollen die Außenlandschaften rund 20-mal mehr Polygone und damit Details bieten können als alle im Jahr 2001 veröffentlichten Shooter. Auch die möglichen Sichtweiten sollen die aller vergleichbaren Spiele übertreffen, zudem wird ein nahtloser Übergang von Außenwelt und Gebäuden möglich sein.



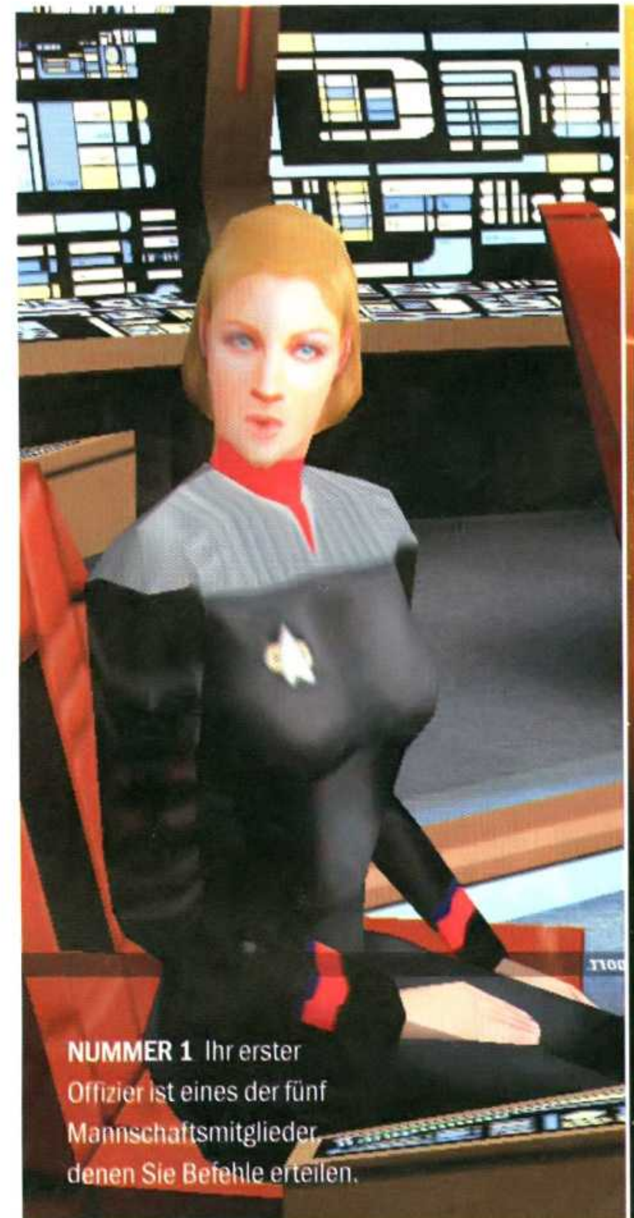
ERSTEINDRUCK

Was die Crytek Studios auch immer mit ihrer Cry-Engine anstellen mögen, die Chancen für ein grafisches Meisterwerk könnten kaum besser stehen. HARALD WAGNER

Entwickler .... Crytek Studios
Anbieter .... Ubi Soft
Termin .... August 2002

Star Trek Bridge Commander

VIDEO



NUMMER 1 Ihr erster Offizier ist eines der fünf Mannschaftsmitglieder, denen Sie Befehle erteilen.



GALAXY VOR GALAXIS Solche farbenprächtigen Hintergründe und liebevoll detaillierten Schiffsmodelle machen die Grafik zu einem Erlebnis.

Nur noch zwei Monate, dann erfüllt sich einer der größten Trekker-Träume: **Einmal selbst Raumschiff-Captain sein** und wie Kirk, Picard und Janeway das All erforschen.

Nachdem sich die fast fertig gestellte Vorabversion der Simulation in der PC-Games-Redaktion bewähren musste, ist eines sicher: Auf der Brücke werden sich Kenner der TV-Serie sofort heimisch fühlen. Die Kommandozentrale fungiert als 3D-Menü. Wenn Sie Ihren Blick vom Kapitänssessel aus per Maus auf einen der fünf Brückenoffiziere richten, öffnet sich ein Befehlsfenster. Über die Navigationskonsole bestimmen Sie etwa den Kurs, gehen auf Warp oder schwenken in eine Umlaufbahn. Beim Schiffsingenieur teilen Sie Reparaturteams ein und ändern die Energieverteilung, beispielsweise wenn Sie den Schilden etwas Extrasaft spendieren wollen. Der Waffenoffizier wird zum wichtigsten Mann an Bord, wenn plötzlich Romulaner oder Cardassianer auftauchen. Auf Wunsch steuert er das Schiff der Galaxy-Klasse (im Spielverlauf wechseln Sie auf eine brandneue Sovereign) selbstständig ins Gefecht, fasst Ziele auf und bringt Phaserkanonen und Photonentorpedos zum Einsatz. Taktiker dürfen selbst Hand anlegen und die U.S.S. Dauntless in der Außenansicht per Tastatur manövrieren. Zwar sind die Raumschiffduelle nicht ganz so actionreich wie zum Beispiel in **Starlancer**, dafür aber optisch umso spektakulärer. Die speziell für dieses Spiel entwickelte Grafik-Engine verziert das All mit allerlei kosmischen Nebeln, Planeten und Sonnen. Lichter brechen sich an den detaillierten, mit hochauflösenden Texturen tapezierten 3D-Modellen, Schilde schillern unter Phaserfeuer in allen Regenbogenfarben – fast schon kinoreif. Ebenfalls filmtauglich ist die Story: Ihr Captain kommt bei einer plötzlichen Sonnenexplosion ums Leben. Was anfangs wie ein tragisches Unglück erscheint, entpuppt sich bei Ihren Nachforschungen nach und nach als Anschlag von kosmischer Tragweite. Haben etwa die Cardassianer ihre Finger im Spiel? Um das herauszufinden, bringen Sie Hilfsgüter in die von der Supernova betroffenen Systeme, gehen gemeinsam mit Klingonen auf Patrouille oder spielen Taxi für Enterprise-Captain Picard. Acht Einzelspieler-Episoden und diverse Mehrspieler-Einsätze, die sich allerdings auf Weltraumscharmützel beschränken, stehen auf dem Programm.

ERSTEINDRUCK

*Die **Star Trek**-Gemeinde wird begeistert sein. Aber um auch Normalsterbliche zu überzeugen, müssten die Entwickler noch mehr Spannung, Action und Abwechslung in die Missionen bringen.* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Totally Games
Anbieter .... Activision
Termin .... März 2002

JUMP geht weiter >>

Jugend mit Perspektive

Kein Schulabschluss? Kein Ausbildungsplatz? Keine Arbeitsstelle?

Junge Leute unter 25 Jahren haben jetzt die Chance, doch noch einen Ausbildungsplatz zu finden, sich beruflich zu verbessern, den Hauptschulabschluss nachzuholen oder ein Praktikum zu machen.

Auch in diesem Jahr gibt es für Betriebe, die arbeitslose Jugendliche einstellen, Lohnkostenzuschüsse. Noch heute anklicken oder kostenfrei anrufen. Oder direkt zum Arbeitsamt.

Hotline 0 8000–100 001

Jetzt kann jeder zeigen, was in ihm steckt.

www.arbeit-fuer-junge.de

Die Internet-Adresse für Qualifizierung und Arbeit







ABENTEUER

Rollenspiele | Adventure

Neverwinter Nights

Das Rollenspiel **Neverwinter Nights** ist gerettet: Nachdem Entwickler Bioware (**Baldur's Gate 1 + 2**) vergangenen Monat den Vertrag mit Interplay einseitig gekündigt hat, konnte der Streit nun beigelegt und ein neuer Vertriebspartner für das heiß erwartete Spiel vorgestellt werden. Entgegen allen Gerüchten handelt es sich weder um Vivendi Universal noch um Ubi Soft. Stattdessen konnte mit Infogrames (**Unreal 2**, **Civilization 3**) ein Publisher gewonnen werden, der zuletzt im Rollenspiel-Bereich weniger stark besetzt war und jetzt einen waschechten **Dungeon Siege**-Konkurrenten im Sortiment hat. Die Entwicklungsabteilung blieb von den Vertragsstreitereien erfreulicherweise unbehelligt, so dass nach wie vor mit einem Release im späten März 2002 gerechnet werden kann.



Arx Fatalis

Erotik pur in Arx Fatalis. Allerdings wendet sich der Schachzug der Arkane Studios vor allem an die relativ kleine Gruppe der weiblichen Spieler: Die deutsche Synchronstimme des Latin Lovers Antonio Banderas wird die Sprachdateien der Hauptfigur aufnehmen.

Fallout 3

Der Titel „Unbestätigtes Gerücht des Monats" geht an Interplay. Laut dem Magazin PC Gamer wird bereits fleißig an dem Rollen-Action-Taktikspiel gearbeitet – und bereits im Sommer erscheinen. Interplay wollte die Meldung weder bestätigen noch dementieren.



Gothic 2

Bereits kurz nach der Veröffentlichung des traumhaft schönen 3D-Rollenspiels **Gothic** (Test der Classics-Version auf Seite 116) war klar, dass das Rollenspiel von Piranha Bytes ein riesiger Erfolg werden würde. Umso überraschender kam die Ankündigung, dass kein Add-on nachgeschoben wird, sondern die Entwickler gleich einen Nachfolger basteln. Nun sind erste Screenshots von **Gothic 2** aufgetaucht und zeigen dank der weiterentwickelten Grafik-Engine eine weitaus detailliertere und lebhaftere Welt als der Vorgänger. Der Veröffentlichungstermin des bei Jowood erscheinenden Spiels steht noch in den Sternen.

Dark Age of Camelot

Mehr als nur einen Achtungserfolg kann das Online-Rollenspiel Dark Age of Camelot verbuchen: Nachdem die ersten 100.000 Packungen bereits nach einer Woche verkauft waren, wurde nach drei Monaten die magische Grenze von weltweit 200.000 Stück durchbrochen.

Syberia

Microids und Comic-Autor Benoit Sokal arbeiten an dem Render-Adventure **Syberia**, dem inoffiziellen Nachfolger von **Amerzone**. Inhalt der Geschichte: Die Anwältin Kathe Walker soll in einem Alpendorf den Kauf einer Spielzeugfabrik abschließen. Doch die Firmenbesitzerin ist tot und ihr Erbe ist mitsamt einem See spurlos verschwunden. Logikrätsel und extrem detaillierte Standgrafiken sollen ab Juni 2002 die **Myst**-Fans begeistern.

Elder Scrolls 3: Morrowind

Gute Nachrichten für Fans der **Daggerfall**-Serie: Bethesda Softworks hat für das Rollenspiel **Elder Scrolls 3: Morrowind** endlich einen europäischen Publisher gefunden. Der Spielegigant Ubi Soft wird das in Kürze erscheinende Programm veröffentlichen.



HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

Platz	Anteil	Spiel	Genre / Termin	Publisher
1	24%	Neverwinter Nights	Rollenspiel | Mai 2002	Vivendi Universal
2	23%	Dungeon Siege	Rollenspiel | April 2002	Microsoft
3	17%	World of Warcraft	Online-Rollenspiel | November 2003	Vivendi Universal
4	14%	Star Wars: Galaxies	Online-Rollenspiel | Oktober 2002	Lucas Arts
5	7%	Elder Scrolls 3: Morrowind	Rollenspiel | März 2002	Ubi Soft
6	7%	Runaway	Adventure | Noch nicht bekannt	Noch nicht bekannt
7	6%	Neocron	Online-Rollenspiel | März 2002	CDV
8	1%	Earth & Beyond	Online-Rollenspiel | Mai 2002	Electronic Arts
9	1%	Nightstone	Rollenspiel | März 2002	Virgin Interactive
10	1%	Shadowbane	Online-Rollenspiel | April 2002	Swing! Entertainment

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



Dungeon



Vergessen Sie alles, was Sie bislang über Dungeon Siege gelesen haben. PC Games hat den Rollenspiel-Kracher bei Microsoft gründlich unter die Lupe genommen. Muss Diablo 2 wirklich abdanken?

Rückblende: Auf der firmeneigenen Gamestock-Messe präsentiert Microsoft im Jahr 2000 ein Action-Rollenspiel mit spektakulärer Optik. Was folgt, sind ausschweifende Vorschau-Berichte der beeindruckten Fachpresse und gezielt eingestreute Screenshots – häppchenweise versteht sich. Chefdesigner Chris Taylor (**Total Annihilation**) heizt die Diskussion mit markigen Aussagen wie „Ein Rollenspiel-Dialog muss sich in zwei Sätzen abhandeln lassen – alles andere ist langweilig!" zusätzlich an. Der perfekt getimete Schlag verfehlt seine Wirkung nicht: **Dungeon Siege** taucht in Windeseile in wirklich jeder Most-Wanted-Liste auf und macht es sich dort in den oberen Regionen gemütlich. **Unreal 2** und **Anno 1503** haben quasi über Nacht einen Rollenspiel-Konkurrenten bekommen. In der Zwischenzeit hält man sich bei Microsoft bedeckt. Mal dürfen die Journalisten hier eine Quest zocken, mal dort eine Stadt erkunden – von einer vollständig spielbaren Version fehlt auch drei Monate vor Veröffentlichung noch jede Spur. Dann geht es plötzlich schnell: Ein kurzer Anruf, eine Fahrt nach München und PC Games darf den **Diablo**-Killer in spe zwei Tage lang weltexklusiv antesten. Komplett und ungeschminkt.

Rollenspiele mussten in der Vergangenheit immer wieder mit Vorurteilen kämpfen. **Diablo 2** bewies vor gar nicht allzu langer Zeit, dass dieses Genre keineswegs zu kompliziert für den Gelegenheitsspieler sein muss, und strafte damit viele Skeptiker Lügen. **Dungeon Siege**



EFFEKTREICH Auch Ihre Gegner beherrschen wunderschön visualisierte Zaubersprüche. Die Wasserspeier können auf Dauer verflucht lästig werden.

räumt nun mit einer weiteren Fehleinschätzung auf: Wenn Ihnen noch mal jemand erzählt, dass eine schöne Optik in Rollenspielen eben keine Rolle spielt, haben Sie hiermit die Erlaubnis, diesen Jemand ohne Essen ins Bett zu schicken. Den Entwicklern von Gas Powered Games ist eine beeindruckende Engine gelungen. Stufenlos dreht und zoomt die enorm detaillierte Grafik, und wenn Sie einen 700er-Pentium mit einer GeForce-Karte unter der Haube haben, dann ruckelt das Ganze auch bei einer Auflösung von 1.024x768 Bildpunkten und maximalen Details nicht. Butterweiche Animationen und wunderschön detaillierte Modelle runden das optische Gesamtbild perfekt ab. Ständig ertappt man sich dabei, dass man im dichten Kampfgetümmel das Geschehen pausiert, so nah wie möglich heranzoomt und den An-

Inventar und **Bedienung**

Der große Vorteil von **Dungeon Siege** ist die einfache Bedienung. Das komplette Spiel kommt mit gerade mal drei Menüs (Inventar, Journal und Formationen) aus. Auch das Interface ist denkbar simpel: Wollen Sie beispielsweise einen Gegenstand weitergeben, ziehen Sie ihn per Maus über einen anderen Charakter. Ähnlich wie in einem Echtzeit-Strategiespiel können Sie einen Rahmen aufziehen und damit eine Gruppe von Charakteren oder mehrere herumliegende Gegenstände markieren. Da hat jemand mitgedacht.

Automatisches Ordnen des Inventars

Die beiden einsetzbaren Zaubersprüche; werden über die Zifferntasten ausgelöst

Die übrigen Zaubersprüche; müssen für den Einsatz erst gegen einen der Aktiven getauscht werden.

Fähigkeiten und Eigenschaften (Stärke, Geschicklichkeit, Intelligenz, Nahkampf, Fernkampf, Naturmagie, Kampfmagie). Ist der graue Balken voll, steigt der betreffende Skill um einen Punkt.

Zurzeit eingesetzte Waffe; wird über die Zifferntasten ausgelöst und gewechselt

Heil- bzw. Mana-Tränke einsetzen

Alle sichtbaren Gegenstände aufheben

Formationen-Menü

Übersichtskarte einblenden

Journal-Menü (Übersicht aller Quests mit der Möglichkeit, die betreffenden Dialog-Sequenzen noch einmal abzuspielen)

blick ein paar Sekunden lang genießt. Da fliegen Pfeile akkurat durch die Luft (und bleiben in den Gegnern stecken), da lösen Zaubersprüche ein regelrechtes Effekt-Feuerwerk aus und mittendrin wüten Ihre Nahkämpfer mit blendend animierten Schlagkombinationen.

Getreu dem oben erwähnten Taylor-Motto geht von Beginn an die Post ab. Gerade bestellte Ihr Farmer-Alter-Ego noch gemütlich das Feld und im nächsten Augenblick wird sein beschauliches Heimatdorf von bösartigen Monstern überfallen. Was das alles soll, erfahren Sie später. Erst mal steht Action an. Sie starten alleine und spärlich ausgerüstet. Im weiteren Verlauf des Spiels können Sie bis zu sieben Helden rekrutieren und die in Echtzeit in die Schlacht werfen. Klingt nach einer Menge Arbeit? Keineswegs, der kinderleichten Steuerung sei Dank. Mit den F-Tasten springen Sie in Sekundenschnelle zwischen den einzelnen Charakteren hin und her, die Zifferntasten wählen in Ego-Shooter-Manier die jeweilige Waffe aus und **Diablo**-konform läuten Sie per Mausklick das muntere Gemetzel ein. Ebenfalls nur einen Klick entfernt sind die verschiedenen Formationen – wer sich da nicht innerhalb von fünf Minuten zurechtfindet, muss schwer grob motorisch veranlagt sein. Alle weiteren Befehle lassen sich bequem per Hotkey aufrufen. Gehen Lebensenergie oder Mana zur Neige, genügt ein Tastendruck und schon wird der entsprechende Trank konsumiert; auf Wunsch können auch alle Charaktere gleichzeitig das Gebräu zu sich nehmen.

Erfahrungspunkte suchen Sie bei **Dungeon Siege** vergeblich – stattdessen kommt ein auf Fähigkeiten basierendes System zum Einsatz, das insbesondere **Ultima Online**-Veteranen bekannt erscheinen dürfte. Drei Eigenschaften – Stärke, Geschicklichkeit, Intelligenz – plus vier Skills stehen Ihnen zur Verfügung. Je öfter Sie eine der Fähigkeiten einsetzen, desto schneller steigt deren Wert und der Wert, der ihr zugrunde liegenden Eigenschaft. Wenn Sie Ihre Probleme vorzugsweise mit einer Axt lösen, erhöht sich sowohl Ih-

Ständig ertappt man sich dabei, dass man das Geschehen pausiert, **so nahe wie möglich heranzoomt und den atemberaubenden Ablick genießt.**

Die **Top Ten ...**

... der Punkte, die **Dungeon Siege** besser macht als der direkte Konkurrent **Diablo 2**:

10. Heiltränke müssen nicht ständig aus dem Inventar in einen Gürtel geräumt werden.
9. Magische Gegenstände müssen nicht alle naselang identifiziert werden.
8. Waffen und Rüstungen sind unzerstörbar.
7. Acht steuerbare Charaktere sorgen für eine noch höhere Sammelwut.
6. Der Editor macht fröhliches Modifizieren möglich.
5. Die Gegner-KI ist deutlich cleverer.
4. Es stehen unendlich viele Speicherplätze zur Verfügung.
3. Der Packesel erspart das ständige Hin und Her zwischen Dungeon und Stadt.
2. Nach dem Einladen eines Spielstandes müssen die Monster nicht erneut besiegt werden.
1. Die geniale Grafik-Engine lässt Blizzards Action-Rollenspiel uralt aussehen.





GEFÄHRLICH Der Eis-Drache macht unseren Helden ganz schön zu schaffen. Feuerbälle sind bei solchen Frost-Monstern immer eine richtig gute Idee.



FROSTIG In den Eishöhlen prügeln Sie sich mit Spinnen und Bogenschützen. Die Dungeons sorgen dank immer neuer Monster-Arten für jede Menge Abwechslung.

Der Weg der **Gefährten**

Dungeon Siege ist mächtig abwechslungsreich. Alleine in den ersten zehn Spielstunden werden Sie eine ganze Reihe von verschiedenen Orten und Landschaften kennen lernen. Anhand der folgenden Karte können Sie den Anfang der Helden-Reise nachvollziehen.

1. Die Farm des Helden

Das Spiel startet nahe der Farm des Helden. Gerade pflügen Sie noch gemütlich den Acker um und im nächsten Moment greift eine Horde von Monstern den Bauernhof an. Ihr erster Job: Machen Sie sich auf in Richtung Stonebridge und informieren Sie die Verantwortlichen der Stadt über die Vorkommnisse. Der Weg führt Sie durch einen mit Wölfen und Riesenfliegen verseuchten Wald.



2. Die Gruft

Auweia! Die Brücke nach Stonebridge ist zerstört worden. Nun bleibt Ihnen nur noch der Weg durch eine alte Gruft. Der erste Dungeon des Spiels ist von moderater Größe und nicht besonders schwierig. Diverse Untote und Wasserspeier machen Ihnen das Leben nur bedingt schwer. Am Ausgang der Gruft wartet eine junge Frau auf Sie, die sich mit Freude Ihrem Helden anschließt.



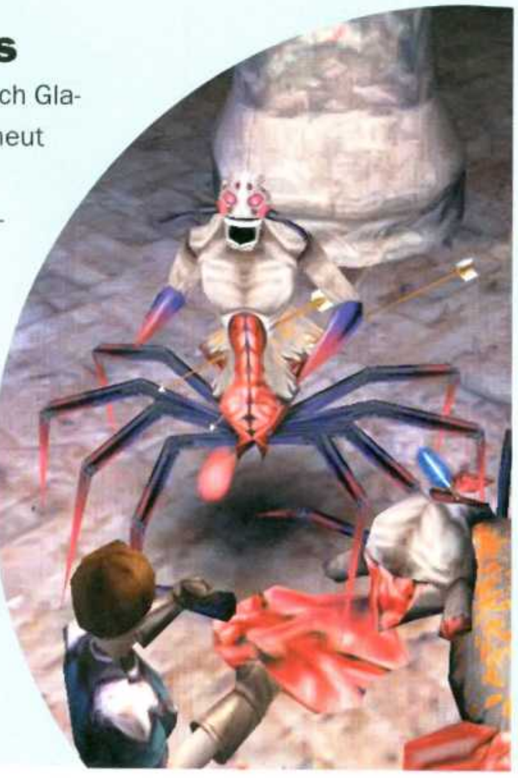
3. Stonebridge

Endlich können Sie den mitgeschleppten Krempel verkaufen, sich mit Tränken und besseren Waffen ausrüsten und ein paar Gespräche mit den Dorfbewohnern führen. Es stellt sich heraus, dass auch Stonebridge Opfer eines Angriffs geworden ist, und Ihr Held soll sich nun auf die Socken nach Glaciern machen – vorher empfiehlt es sich aber noch, das bislang aufgesammelte Geld in einen Packesel zu investieren.



4. Wesrin Cross

Oh nein – auch die Tore nach Glaciern sind blockiert und erneut bleibt Ihnen nur der Weg durch einen Dungeon. Wesrin Cross ist ein riesiges Höhlenlabyrinth, das von einer wahren Horde an Spinnenwesen bevölkert wird. Dazu kommen noch haufenweise Skelette und Zombies. Hier zieht der Schwierigkeitsgrad das erste Mal merklich an und die Schnellspeicher-Taste wird zum treuen Begleiter.



5. Glitterdelve

Die kleine Bergwerksstadt der Zwerge wurde überfallen und die Monster haben es sich in den Minen gemütlich gemacht. Auch hier wartet ein großer Dungeon auf Sie – Riesen-Skorpione, Stein-Golems und gigantische Höhlen-Würmer sorgen aber dafür, dass die Zeit wie im Fluge vergeht. Eine ganze Reihe von Aufzügen transportiert Sie durch die verschiedenen Ebenen, und wenn Sie wieder das Tageslicht erblicken, ist es nicht mehr weit nach Glaciern.





DIE HÖLLE LOS Gegen eine Übermacht sollten Sie nur im Notfall antreten – besser ist es, die Gegner einzeln aus der Gruppe zu locken.

re Stärke als auch Ihr Nahkampf-Potenzial. Bogenschützen verlassen sich hingegen auf Geschicklichkeit, Zauberer können in zwei Magieschulen (Kampfmagie und Naturzauber) geschult werden. Was in der Theorie enttäuschend einfach klingt, erweist sich in der Praxis als eine überraschend komplexe Möglichkeit, die eigenen Charaktere detailliert weiterzuentwickeln. Ein Allround-Talent ist ebenso problemlos machbar wie ein auf Bogen und Heilsprüche spezialisierter Fernkämpfer.

Das Magiesystem ist überschaubar aufgebaut und erinnert in Grundzügen an **Diablo 2**. Steigt die Stufe einer der beiden Magieschulen, erhöht dies automatisch das Potenzial und fieserweise auch den Mana-Verbrauch der entsprechenden Zauber. **Dungeon Siege** überrollt Sie nicht mit einer Lawine aus zig verschiedenen Zaubersprüchen – weniger ist hier in der Tat mehr. So werden sich Ihre der Hexerei kundigen Helden eher auf ein oder zwei Sprüche spezialisieren, die sind dafür aber auch liebevoll ausgearbeitet und mit tollen Effekten visualisiert. Ob Sie nun Ihre Gegner erschrecken, ein fliegendes Erkundungsauge beschwören oder den guten alten Feuerball vom Stapel lassen: Jeder Zauber ist einzigartig und damit auf seine Weise brauchbar. Auch der Einsatz im Feld funktioniert ohne Probleme: Zwei Zauber können in die so genannten Quick-Slots gelegt werden und sind per Tastendruck jederzeit abrufbar. Im Gegensatz zu **Diablo 2** erhalten Sie Ihre Sprüche nicht automatisch, sondern müssen sie in Form von Schriftrollen Ihren Gegnern abknöpfen. Die Rollen packen Sie danach in Ihr Zauberbuch – dort ist der Platz allerdings beschränkt, so dass Sie entweder mit mehreren Büchern hantieren oder eine Vorauswahl treffen müssen.

Das komplette Spiel ist sehr linear aufgebaut. Aufträge in der Stadt abholen, Dungeon suchen, alles plätten, was nicht bei drei auf den Bäumen ist, in die nächste Stadt gehen und den Vorgang wiederholen. Auch das klingt eintöniger, als es in Wirklichkeit ist – immer wieder trachten Ihnen neue Gegner nach dem Leben, abseits der Wege stoßen Sie häufig auf versteckte Mini-Höhlen und die Dungeons sind durchweg fantasievoll gestaltet. Für zusätzliche Motivation sorgt die Tatsache, dass Gas Powered Games das 3D-Terrain voll ausnutzt. Die ge-

Eine Szene – viele Blickwinkel

Die Dreh- und Zoomfunktionen sind nicht nur ein herrliches optisches Gimmick, sondern in vielen Fällen auch spielerisch wichtig. Mit den Pfeiltasten oder der Maus können Sie jederzeit den optimalen Blickwinkel einstellen. So behalten Sie ständig den vollen Überblick (Bäume und Häuser werden beim Drehen automatisch ausgeblendet) und dürfen gleichzeitig die beeindruckende Grafik bewundern.



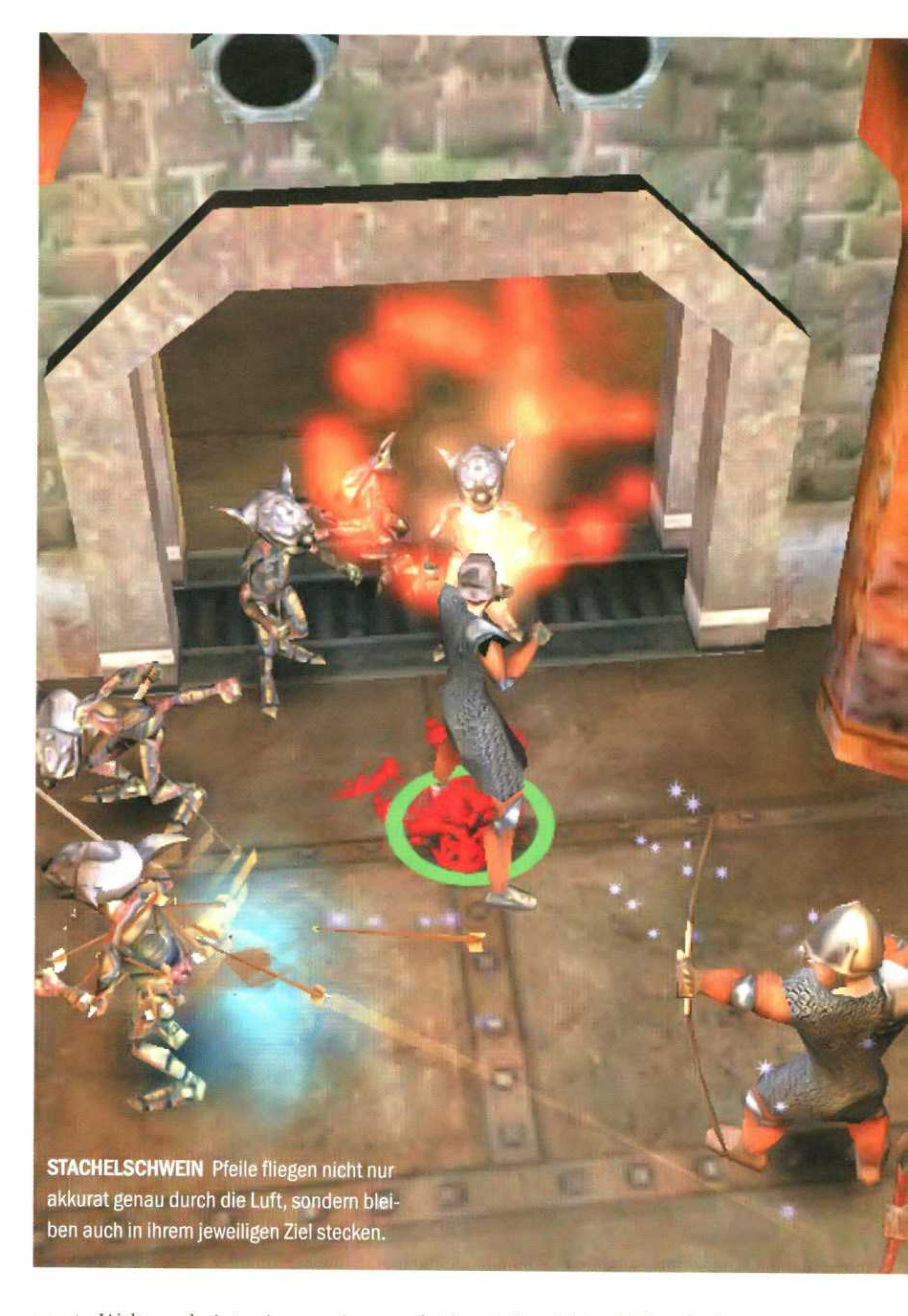
Chris Taylor im Gespräch

Der Chef-Designer von **Dungeon Siege** stellte sich unseren Fragen zum Thema Mehrspielermodus und Editor. Bevor er die Arbeit an dem Rollenspiel-Kracher begann, entwickelte er unter anderem **Total Annihilation**.

PC Games: Wie wichtig ist euch der Mehrspielermodus von **Dungeon Siege**?
Chris Taylor: Sehr wichtig! Wir haben drei verschiedene Mehrspielerkomponenten eingebaut. Zunächst einmal kann man mit bis zu vier Spielern die Einzelspieler-Kampagne bestreiten. Wir haben aber auch eine Mehrspieler-Welt entwickelt. Diese Welt ist aufgebaut wie ein konzentrischer Kreis. In der Mitte eine Hauptstadt, in der man Waffen und Tränke kaufen kann. Je weiter man sich von der Hauptstadt entfernt, desto stärker werden die Monster. Dann gibt es noch die kurzen Spiele. Die Siegbedingungen lassen sich hier frei definieren. Man kann festlegen, dass der Spieler gewinnen soll, der das meiste Gold einheimst, oder derjenige, der die meisten Monster besiegt. Man kann sogar gegen andere Gruppen antreten – in einem Capture-the-Flag-Modus.
PC Games: Wird es ein **Diablo**-ähnliches Battle.net geben?
Chris Taylor: Nein. Bei uns läuft das dezentral. Der Rechner, auf dem das Spiel angelegt wird, fungiert als Server. Das ist einfach sicherer, weil die Verwaltung des Spiels durch die Spieler selbst geschieht.
PC Games: Warum sollte sich ein **Diablo 2**-Spieler **Dungeon Siege** kaufen?
Chris Taylor: Wegen der zusammenhängenden, faszinierenden Spielwelt, wegen der strategischen Möglichkeiten, die man mit einer Party hat, wegen der Action-Elemente, und natürlich weil **Dungeon Siege** fantastisch aussieht – wohl besser als jedes andere Rollenspiel – und sich kinderleicht steuern lässt.
PC Games: Und weil der mitgelieferte Editor so leistungsstark ist?
Chris Taylor: Der leistet sicherlich mehr als der typische Spiele-Editor. Man kann Zwischensequenzen basteln, alle Charakter- und Monsterwerte verändern und eine komplette Spielwelt erschaffen. Wir werden außerdem einen Teil des Programmcodes veröffentlichen, mit dem der Spieler eigene Waffen, Zaubersprüche und Rüstungen designen kann. Wer sich wirklich intensiv mit dem Editor beschäftigt, kann Spielspaß für Tausende kreieren.



CHRIS TAYLOR ist Gründer der Microsoft-Tochter Gas Powered Games.



STACHELSCHWEIN Pfeile fliegen nicht nur akkurat genau durch die Luft, sondern bleiben auch in ihrem jeweiligen Ziel stecken.

samte Welt erscheint wie aus einem Guss – wo **Wizardry 8** und Konsorten einen Dungeon in die Landschaft klatschen und bei Eintritt eine neue Karte einladen, geht der Übergang in **Dungeon Siege** fließend. Das erspart Ihnen nicht nur die lästigen Ladezeiten – die es übrigens im gesamten Spiel nicht gibt –, sondern wirkt auch unglaublich realistisch. Hauptmanko in Sachen Höhlen und Landschaften ist zurzeit noch das Automapping. Während die Karten-Funktionen eine echte Wohltat sind (Sie sehen beispielsweise Gegner und aufnehmbare Gegenstände), ist der vermaledeite Ausschnitt leider viel zu klein. Mehr als die unmittelbare Umgebung erkennen Sie trotz Zoom-Möglichkeit nicht. Gerade in weitläufigen Wald-Arealen und besonders tiefen Höhlen kann man sich durchaus verirren.

Apropos weitläufige Areale: Die Landschaft wird im weiteren Verlauf des Spiels nicht nur schöner und abwechslungsreicher, sondern auch deutlich größer. Geht es zu Beginn noch durch einen beschaulichen Wald und danach über einen ähnlich überschaubaren Gebirgspass, wird **Dungeon Siege** spätestens ab den Sumpfgebieten riesig. Aus diesem Grund sollten Sie nie

> Gas Powered Games nutzt das 3D-Terrain voll aus. Die ganze Welt besteht aus einem Guss – **lästige Ladezeiten sucht man vergebens.**



TECHNISCH In einem späteren Dungeon treffen Sie auf mechanische Goblins. Diese Spielumgebung erinnert unwillkürlich an Arcanum.

IN DEN WÄLDERN Häufig läuft Ihre Heldengruppe in einen Hinterhalt. Solche Überraschungen sorgen für erhöhte Adrenalin-Schübe.



HANDARBEIT Nahkampf ist in den ersten Spielstunden eine gute Wahl, später sollten Sie sich auf den wesentlich effektiveren Fernkampf konzentrieren.

ohne ausreichenden Proviant in die Welt hinausziehen – mal kurz in die Stadt zurückgehen und Tränke kaufen ist nicht. Besonders hilfreich sind bei langen Ausflügen die preisgünstigen Packesel. Die grauen Viecher verhalten sich zwar ihrem Naturell entsprechend nicht gerade clever, können aber eine Menge Krempel auf ihrem Buckel rumschleppen und im Notfall mit den Hinterläufen austeilen.

Austeilen werden auch Ihre Helden häufig. Obwohl auf dem Papier rund 15 Quests und eine Menge NPCs existieren, sind Sie de facto ständig mit Kämpfen beschäftigt. Die meisten Missionen kommen über das „Suche Gegenstand-" beziehungsweise „Töte Monster"-Schema nicht hinaus – und wenn ein Dorfbewohner einmal mehr als zwei zusammenhängende Sätze vom Stapel lässt, haben Sie es mit einer echten Laberbacke zu tun. Die große Überraschung: Auch ohne ausgefeilte Aufträge und trotz der dünnen Story macht **Dungeon Siege** unglaublich viel Spaß. Die Schlachten erfordern häufig ein gewisses Maß an Taktik und können jederzeit pausiert werden, magische Gegenstände finden sich zuhauf und müssen nicht erst langwierig identifiziert werden. Wenn die Wege zwischen Gefechtsfeld und Stadt nicht gar so weit wären – wo ist die Teleport-Funktion, Herr Taylor? –, kämen Sie überhaupt nicht mehr zum Luftholen. Hardcore-Rollenspieler, die mit **Baldur's Gate 2** und **Wizardry 8** in Ihrem Element sind, werden sich eventuell erst einmal umgewöhnen müssen – der schlichten, aber Sucht erregenden Faszination von **Dungeon Siege** kann man sich allerdings nur verteufelt schwer entziehen.



ERSTEINDRUCK

Dungeon Siege *rockt und rollt. Die geniale Grafik zieht mich sofort mitten in das Geschehen, das nicht totzukriegende Hack-'n'-Slay-Prinzip hält mich bei der Stange und die aus* ***Diablo*** *bekannte Sammelwut sorgt für den süchtig machenden Kick. Ob der Multiplayer-Modus ähnlich motivierend ist wie das Solo-Spiel, wird die Test-Version zeigen.* JOCHEN GEBAUER

Entwickler .... Microsoft
Anbieter .... Gas Powered Games
Termin .... April 2002

VERMODERT Die Sumpfgebiete sind riesig und werden von gigantischen Fliegen bevölkert. Vergessen Sie das Spray – Pfeile, Magie und die gute alte Axt helfen besser.

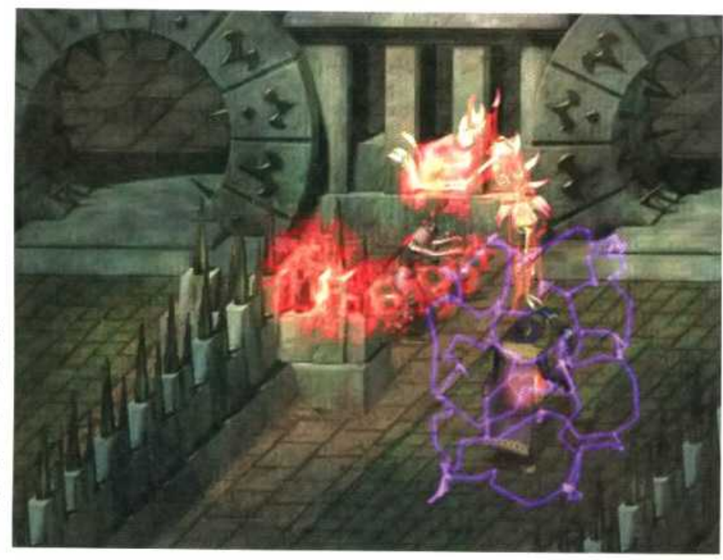


IM ORKLAGER Weil wir alleine keine Chance gegen die Orks haben, beschwören wir ein Skelett, das uns im Kampf beisteht.

VIDEO

Divine Divinity

Lassen Sie sich vom doofen Namen nicht abschrecken: **Divine Divinity kombiniert die Sahneseiten anderer Rollenspiele** zum Spaß-Cocktail.



BLITZGEWITTER Die Zaubersprüche sind schön in Szene gesetzt und werten die ansonsten leicht triste Grafik auf.

Wenn man in einem Rollenspiel aus dem sprichwörtlich heiteren Himmel vom Blitz getroffen wird, dann weist der Charakterwert „Glück" entweder eine Minuszahl auf oder die Götter haben es auf einen abgesehen. Letzteres ist der Fall in **Divine Divinity**: Der Protagonist nimmt gerade Reißaus vor einer Horde Orks, als die Allmächtigen kurzerhand beschließen, dass er der neue Weltenretter sein soll. Tolles Timing. Die Begleiterscheinung: Gedächtnisschwund. Sie werden Ihrem Held hoffentlich auf die Sprünge helfen und ihn herausfinden lassen, dass er der neue Messias ist. Dazu lösen Sie Quests wie in **Baldur's Gate**, interagieren mit der Umwelt wie in **Ultima 7** und kämpfen wie in **Diablo**. Jawoll, richtig gelesen: Die Gefechte mit Skeletten, Orks, Räubern, Dämonen und Drachen laufen in Echtzeit ab. Ein Linksklick lässt die Spielfigur mechanisch auf die Feinde einprügeln, ein Rechtsklick aktiviert den ausgewählten Zauberspruch. Besiegte hinterlassen abwechselnd Geld, Zaubertränke und Waffen, die mit einem charakteristischen Scheppern auf dem Boden landen. Man hat sich eindeutig **Diablo** als Vorbild hergenommen. Nach dem Zufallsprinzip gelangen Sie so an unzählige magische Schwerter und Rüstungen. Aufheben dürfen Sie aber alles, auch nutzlosen Kram: von Kopfkissen, die Sie in fremden Schlafzimmern finden, bis hin zu Schaufeln, die in der Scheune des Bauern nebenan an der Wand lehnen. Damit Sie das Inventar nicht mit unnötigem Kram verstopfen, wandern wichtige Gegenstände mit einem einfachen Klick in den Rucksack. Belangloses, etwa Kisten oder Stühle, bleibt liegen. **Divine Divinity** weckt den Entdeckerdrang: In Truhen finden Sie magische Gegenstände, Schränke enthalten Bücher und Manuskripte,

BELAGERTE BRÜCKEN Die Trolle versperren den Weg ans andere Ufer und bedrohen einen Söldner. Wer hilft, macht sich Freunde.

VORSICHT, FALLE! Goldstücke liegen am Boden verstreut. Wer sie aufsammelt, tappt direkt in die Falle der Orks.

hinter Geröll verbergen sich geheime Durchgänge – manchmal ist die Detailverliebtheit so erdrückend, dass sich das Gefühl einstellt, die Nadel im Heuhaufen zu suchen.

Der rote Faden sind die Hauptquests. Zu Beginn müssen Sie die Heiler in einem Dorf dazu überreden, nach Süden zu ziehen, die königliche Garde im Kampf gegen die Orks zu unterstützen. Doch vorher gilt es, den Dorfältesten aus dem Bann eines Totenbeschwörers zu befreien, der unten in den Katakomben sein Unwesen treibt. Bis es so weit ist, werden Sie wahlweise eine spezielle Axt finden müssen, einem drogenabhängigen Verkäufer zu neuem Stoff verhelfen und einen Mordfall lösen. Die verschlungenen Aufgaben verzweigen sich meistens, oft gibt es mehrere Lösungsansätze. Irgendwann treffen Sie auf eine Schlüsselperson, die Licht ins Gedächtnisdunkel der Spielfigur bringt: Sie sind einer der drei Auserwählten und müssen das Reich vor einer Schreckensherrschaft bewahren. Zum Gähnen innovativ. Doch obwohl sich die Geschichte auf dem Niveau eines Groschenromans bewegt, machen die Dialoge Spaß. Ein Gauner beispielsweise verkauft der Spielfigur für jeweils 500 Gold absurde Gegenstände, darunter einen Dolch, der angeblich blau glüht, wenn Orks in der Nähe weilen. Der Dolch glüht natürlich nicht, aber die witzige Anspielung auf **Der Herr der Ringe** war es wert.

Ihr Held, mit dem Sie die große Fantasy-Welt durchstreifen, ist entweder männlich oder weiblich. Frauen starten mit einem höheren Geschwindigkeitswert, Männer sind stärker. Drei Klassen stehen zur Auswahl: Kämpfer, Zauberer und Dieb, Überlebenskünstler genannt. Ihre Wahl wird zum einen das Aussehen der Spielfigur festlegen, zum anderen die Spezialfähigkeiten definieren. Krieger befreien sich, wenn sie von einer Horde Gegner umringt sind, mit einem Rundumschlag. Magiebegabte tauschen mit dem Widersacher per Knopfdruck die Plätze. Das Schleichen zählt zu den Besonderheiten der Überlebenskünstler. Dennoch steckt das Programm Ihren Charakter nicht in eine Schublade. Auch Zauberer hauen mit Äxten, tragen Ritterrüstungen oder entschärfen Fallen. Auch Diebe beschwören Feuerbälle oder rufen Untote herbei. Das Fähigkeitensystem ist so anpassungsfähig, dass die Grenzen verschwimmen. Sie haben bei der Charakterentwicklung völlige Freiheit. Und darum geht es in **Divine Divinity**: alles tun und lassen zu können.

ERSTEINDRUCK

Innovation und Eigenständigkeit sind zwei Dinge, die Sie in ***Divine Divinity*** *nicht finden werden. Aber Spaß gibt es trotzdem in rauen Mengen! Wenn bis zum Erscheinungstermin alle Bugs verschwunden sind, schwant uns Gutes.* THOMAS WEISS

Entwickler .... Larian Studios
Anbieter .... CDV
Termin .... März 2002



KNOCHENJÄGER Beim Öffnen dieses Sarkophags erleben wir eine böse Überraschung: Ein Skelettlord entsteigt der Gruft.



SCHATZKAMMER Hinter der Tür verbergen sich Schätze. Wer Punkte auf die Fähigkeit „Schlösser knacken" gelegt hat, freut sich.


«WELCOME TO MY WORLD»
TONY HAWK'S PRO SKATER 3
So hast du Tony Hawk noch nie erlebt!
Skate mit deinen Freunden im brandneuen Online-Modus.
Die neuesten Flatland-Tricks wie Caspers, Primo und Handstand-Manual.
Komplett in Deutsch!
Demnächst auf PC CD-ROM!
Empfohlen von:
skateboard
blond magazine
Steig auf's Board eines Profi-Skaters. Mogle dich durch den Verkehr, weiche Fußgängern aus oder löse Naturkatastrophen aus, während du durch acht riesige belebte Level fetzt. Im dritten Teil des Skater-Hits kannst du neue Tricks lernen und deine Skatekünste online mit Freunden aus aller Welt messen. Willkommen in der Profiwelt.
Mit Songs von Alien Ant Farm, Motorhead und Ozomatli. Audio-CD zum Spiel überall im Tonträger-Handel erhältlich.
PC CD ROM
gearbox software
NEVERSOFT
ACTIVISION O2
SPORTS REVOLUTION
Tony Hawk's Pro Skater™ 3 © 1999 - 2001 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen, Activision 02, Tony Hawk's Pro Skater und Pro Skater sind Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Entwickelt von Gearbox. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.
ACTIVISIONO2.COM

SPORT

Sportspiele | Rennspiele | Simulationen

Pro Beach Soccer

An den einschlägigen Badestränden wird nicht nur Volleyball gespielt, sondern auch Fußball. Wanadoo bringt mit **Pro Beach Soccer** im Oktober die erste Simulation dieser Funsport-Art auf den Markt. Als Schauplätze für das actionlastige Gekicke suchten sich die Entwickler neben exotischen Städten wie Rio de Janeiro, Acapulco und Dubai auch die künstlich angelegten Arenen in Tokio und London aus.





Welche Formel-1-Simulation macht das Rennen?

- Mag keine F1-Spiele **41%**
- Kann ich nicht einschätzen **16%**
- F1 Racing Championship 2 **17%**
- Grand Prix 4 **17%**
- F1 2002 **6%**

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

NASCAR Racing 2002



Neue Saison, neue Simulation: Sierras **NASCAR**-Reihe geht in die nächste Runde und wurde gründlich aufpoliert. Da es bei der hochwertigen Grafik-Engine kaum Handlungsbedarf gab, konzentrierten sich die Designer vor allem auf die Aktualisierung der Daten. 42 Fahrer des Winston Cup, die neuen Wagenlackierungen und zwei zusätzliche Strecken (Chicagoland Speedway und Kansas Speedway) gelten neben ausführlicheren Tutorials und Fahrschulstunden als die größten Innovationen.

Motor City Online (dt.) später

Electronic Arts hat den endgültigen Veröffentlichungstermin für die deutsche Version von Motor City Online bekannt gegeben. Das Online-Rennspiel, das bereits seit Herbst vergangenen Jahres in den USA läuft, startet hier zu Lande und im Rest Europas am 1. Mai.

Pro Train 2 angekündigt

NBG kündigte den zweiten Teil seiner Serie von Add-ons für den Microsoft Train Simulator an. Diesmal steht die Strecke Leipzig – Riesa – Dresden sowie der S-Bahn-Verkehr der Messestadt im Mittelpunkt. Als Bonus gibt's neue Loks und Szenarien.

Rasender Pinguin

In Tux Racer kommt das Maskottchen des Betriebssystems Linux nun auch unter Windows zu Ehren: In dem witzigen Arcade-Rennspiel lenken Sie den Pinguin und andere Figuren über 18 verschneite Abfahrten und zeigen Tricks.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

Platz	Anteil	Spiel	Genre / Termin	Hersteller
1	31%	**Colin McRae Rally 3**	Rallye-Simulation I August 2002	Codemasters
2	29%	**Tony Hawk's Pro Skater 3**	Skateboard-Sim. I März 2002	Activision
3	9%	**Grand Prix 4**	F1-Simulation I Februar 2002	Infogrames
4	7%	**F1 Racing Championship 2**	F1-Simulation I März 2002	Ubi Soft
5	6%	**Motor City Online (dt.)**	Online-Rennspiel I Mai 2002	Electronic Arts
6	5%	**Mercedes-Benz Champions**	Rennspiel I September 2002	Synetic
7	4%	**Crazy Taxi**	Rennspiel I Juni 2002	Empire Interactive
8	4%	**Salt Lake 2002**	Olymp. Winterspiele I Jan. 2002	Eidos Interactive
9	3%	**Virtua Tennis**	Tennis-Simulation I März 2002	Empire Interactive
10	2%	**World Sports Cars**	Rennspiel I März 2002	Empire Interactive

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Next Generation Tennis

GRÜNFLÄCHE Rasen ist einer der vier Beläge, die standardmäßig zur Auswahl stehen. Später kann sogar Eis als Untergrund freigeschaltet werden.

SANDEXPERTE Gustavo Kuerten ist einer der zehn Profis im Spiel und trägt natürlich sein charakteristisches Stirnband.

AMERIKANISCH Neben den French Open gilt es in Next Generation Tennis, auch die US-Open zu gewinnen.

Mit zwei der bedeutendsten Turniere der Welt, zehn arrivierten Profis und der **Auswahl zwischen Simulation und Arcade** schnürt Carapace ein Komplettpaket für Freunde des weißen Sports.

Während im Vorgänger **Roland Garros 2001** nur die French Open im Mittelpunkt standen, kommt in **Next Generation Tennis** mit den US Open ein weiteres Grand-Slam-Turnier hinzu. Dank offizieller Lizenzen wurden die bekannten Tennisplätze von Paris und New York detailgetreu nachgebildet, auf denen Sie mit zehn Profis antreten dürfen. Unter anderem tummeln sich Gustavo Kuerten, Tim Henman, Nicolas Kiefer, Elena Dementieva und Barbara Schett auf den virtuellen Courts, wobei jeder Aktive eine charakteristische Spielweise an den Tag legt. Besonders viel Wert legen die Entwickler auf den Realismus, so dass die gelbe Filzkugel auf jedem der typischen Beläge (Rasen, Sand, Beton, Teppich) anders reagiert. Lob, Top-Spin, Slice und ein normaler Schlag stehen zur Auswahl, die Steuerung wird ähnlich ausfallen wie in den Vorgängern: Sie wählen, wohin Sie den Ball platzieren wollen, und drücken die entsprechende Taste für die Schlagart. Kernstück von **Next Generation Tennis** ist ein Karrieremodus, allerdings ist dies nur eine von insgesamt zehn Spielvarianten. Wer zur Abwechslung mal keine ernsthafte Simulation haben will, vergnügt sich einfach in einem der Arcade-Modi. Bei Race geht es beispielsweise darum, so viele Gegner wie möglich hintereinander zu besiegen. Natürlich dürfen Sie im Einzel oder Doppel um Spiel, Satz und Sieg wetteifern, im Multiplayer-Modus ist die maximale Anzahl menschlicher Akteure demnach auf vier beschränkt. Erfolge bringen in **Next Generation Tennis** nicht nur was fürs Ego, sondern aktivieren versteckte Features wie neue Profis, Schauplätze, Spielmodi oder sogar Bodenbeläge wie Eis. Das sind allerdings alles nur nette Zugaben, das Hauptaugenmerk legten die Designer auf die akkurate Umsetzung des weißen Sports. Über 500 Animationen wurden per Motion-Capturing integriert, das Verhalten der computergesteuerten Figuren entwarfen Profi-Trainer. Damit die Atmosphäre nicht zu kurz kommt, wurden jede Menge Soundeffekte eingebaut. Zeitlupen, dynamische Reaktionen des Publikums und andere Gimmicks vermitteln den Eindruck, als würde man das Match im Fernsehen verfolgen und gleichzeitig selbst spielen.



ERSTEINDRUCK

*In die noch stärkere Betonung des Simulationsaspektes setze ich große Hoffnung bei **Next Generation Tennis**. Damit würden für Profis die Schwächen der Vorgänger ausgemerzt, Spaßspieler werden mit den zahlreichen Arcade-Modi ohnehin gut versorgt.* GEORG VALTIN

Entwickler .... Carapace
Anbieter .... Wanadoo
Termin .... Mai 2002

Im Leben läuft nicht alles nach Plan.

„DER SCHUH DES MANITU“ AB 19. JANUAR ÜBERALL AUF VHS UND DOPPEL-DVD ERHÄLTLICH.

www.tvtoday.de

Abends schon.



MIT DEM ORIGINAL FILM-PLANER!

KNSK

TV TODAY. SCHÖNEN ABEND NOCH.



So testen wir

Gut beraten mit PC Games: Hinweis-Symbole und Wertungskasten helfen bei der Kaufentscheidung.

DIE ICONS



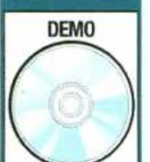
Ab 18
Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet.



Tipps & Tricks
In dieser Ausgabe gibt es zugehörige Cheats und/oder die Komplettlösung.



Video
Auf Heft-CD/DVD: Videos zeigen Szenen direkt aus dem vorgestellten Spiel.



Demo
Spiele selbst ausprobieren: spielbare Demo-Version auf Heft-CD/DVD!



Patch
Ein Bugfix/Update auf der Heft-CD/DVD behebt Fehler und ergänzt Features.



Mehrspieler
Macht besonders zu mehreren Spaß – an einem PC oder im Netz.



Online
Reines Online-Spiel – ein Internet-Zugang ist zwingend erforderlich.



Add-on
Bei dieser Zusatz-CD wird der Besitz des Basis-Programms vorausgesetzt.



Vorsicht: Bugs
Die Verkaufsversion weist Fehler auf, die den Spielspaß beeinträchtigen.



Tools
Auf der CD/DVD befinden sich nützliche Software, Karten oder Editoren.

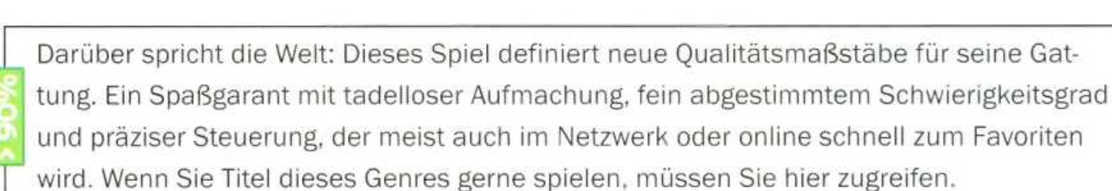




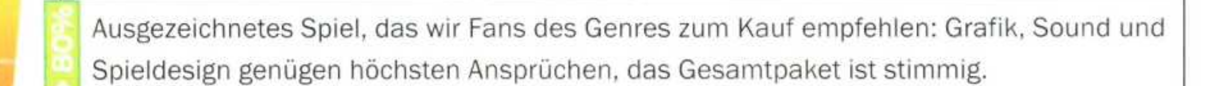
Exklusiv
Nur in PC Games finden Sie diese exklusiven Informationen und Bilder.

Die PC-Games-Wertungen im Einzelnen:

PC Games stuft Spiele auf einer Skala von 0 bis 100 Punkten ein. So können Sie ähnliche Titel (etwa zwei Rennspiele) direkt miteinander vergleichen und Ihren Favoriten herausfinden.



> 90% Darüber spricht die Welt: Dieses Spiel definiert neue Qualitätsmaßstäbe für seine Gattung. Ein Spaßgarant mit tadelloser Aufmachung, fein abgestimmtem Schwierigkeitsgrad und präziser Steuerung, der meist auch im Netzwerk oder online schnell zum Favoriten wird. Wenn Sie Titel dieses Genres gerne spielen, müssen Sie hier zugreifen.



> 80% Ausgezeichnetes Spiel, das wir Fans des Genres zum Kauf empfehlen: Grafik, Sound und Spieldesign genügen höchsten Ansprüchen, das Gesamtpaket ist stimmig.

> 70% Die zweite Liga: Gute Qualität, allerdings gibt es bessere Alternativen. Wären die vielen kleinen Mängel ausgemerzt worden, hätte es für eine höhere Wertung und damit für eine Empfehlung gereicht.

> 60% Hier wurde „Gut gemeint" mit „Gut gemacht" verwechselt: Entweder enttäuscht die Technik oder das Spieldesign weist grobe Schnitzer auf. Sie verpassen nichts.

> 50% Gerade noch ausreichend: Auffällige technische Mängel oder ein langweiliger Spielablauf werden Sie enttäuschen.

< 50% Diesen spielerischen Reinfall werden Sie bitterlich bereuen: Damit werfen Sie Ihr Geld garantiert zum Fenster hinaus.

ACHTUNG: Die Wertungen werden unabhängig vom Verkaufspreis vergeben. Grund: Die Preise schwanken je nach Region, Anbieter und Wettbewerbssituation vor Ort erheblich.

PC-Games-Award
Besonders gute Spiele würdigen wir mit dem PC-Games-Award. Überall dort, wo Sie diese Auszeichnung sehen, können Sie als Fan des Genres unbesorgt zugreifen – Spielspaß ist garantiert. Der PC-Games-Award wird wertungsunabhängig verliehen. Für das beste getestete Spiel der Ausgabe verleihen wir den „Spiel des Monats"-Award.





PC-Games-Kauftipps
PC Games sortiert die Tests nach den Genres Strategie, Action, Abenteuer und Sport. Wenn Sie sich für eine Gattung interessieren, finden Sie auf den Einleitungsseiten unsere aktuellen Empfehlungen – sowohl Neuerscheinungen als auch Schnäppchen („Classics"). Aufgeführt sind jeweils die 25 besten Spiele der letzten sechs Ausgaben.



Hardware-Award
PC-Zubehör wie Grafikkarten oder Monitore kauft man nicht alle Tage. Aus diesem Grund bieten wir Ihnen fundierte Marktübersichten, in denen genau aufgeschlüsselt wird, welche Komponenten wirklich Ihr Geld wert sind. Das technisch beste Angebot bekommt den Testsieger-Award verliehen; daneben küren wir einen Preis-Leistungs-Sieger.



Classics
Spiele werden nach einiger Zeit im Preis gesenkt – meist unter die „magische Grenze" von 50 Mark (25 €). Damit Sie keine dieser Perlen verpassen, stellen wir sie erneut vor. Auch Special Editions (limitierte Versionen) oder Bundles (etwa Spiel plus Add-on) sind mit dem Classics-Symbol gekennzeichnet und haben einen roten Bewertungskasten.

RÜDIGER STEIDLE |RS@PCGAMES.DE|

PETRA MAUERÖDER |PM@PCGAMES.DE|

AKTUELLE KAUFTIPPS

Ausgabe: 03/02
Anbieter: Electronic Arts
Preis: ca. € 40,-

Sid Meier's **Sim Golf**



Achtung: Nur wo „Sid Meier's Sim Golf" draufsteht, ist auch **Sid Meier's Sim Golf** drin. Denn vereinzelt dürften Sie im Handel noch Uralt-Exemplare von **Sim Golf** entdecken, einer zweitklassigen Golfsimulation von Maxis. **Sid Meier's Sim Golf** hingegen ist ein nigelnagelneues Aufbauspiel im Stile von **Zoo Tycoon** oder **Rollercoaster Tycoon**, versetzt mit Spurenelementen der **Sims**-Serie. Doch der große Name der Entwickler-Legende trügt: Mit einem typischen Sid-Meier-Spiel hat **Sim Golf** ungefähr so viel zu tun wie **Civilization 3** mit moderner Grafik. Ob die Generation Golf zum Schläger greifen sollte, erzählen wir Ihnen auf den kommenden Seiten.





72 [WERTUNG]

Kaufberatung und Marktübersicht in einem: Die besten Strategiespiele der letzten sechs Ausgaben:

90 Commandos 2: Men of Courage



Sieben taffe Männer und eine schöne Frau in einem taktisch anspruchsvollen Echtzeit-Taktik-Knüller. Erstklassige Grafik!

Ausgabe: 11/01 | Eidos Interactive | Preis: ca. € 40,-

NEU 89 Wiggles (Classics)



Witziges Untertage-Aufbauspiel zum Zuschlag-Tarif. Achtung: 100 % ruckelfrei erst ab 1-GHz-PCs mit fixer 3D-Karte!

Ausgabe: 03/02 | Infogrames | Preis : ca. € 15,-

88 Battle Realms



Hat das Ladentheken-Duell gegen **Empire Earth** verloren, hat sich aber mit Mut zur Innovation die höhere Wertung verdient.

Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 45,-

87 Empire Earth



Wird derzeit mit Inbrunst von einem Großteil der PC-Games-Leser gespielt: episches 3D-Echtzeit-Strategiespiel in **AoE**-Tradition.

Ausgabe: 01/02 | Vivendi-Universal | Preis: ca. € 45,-

86 Fußballmanager 2002



Am Nachfolger wird bereits gearbeitet: Schon jetzt werten Original-Bundesliga-Daten diesen Bestseller auf.

Ausgabe: 12/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 43,-

Wertung	Spiel / Anbieter	Ausgabe	Preis
85	**Age of Empires 2 (Classics)** Microsoft	11/01	EUR 40,-
85	**Civilization 3** Infogrames	12/01	EUR 45,-
85	**Patrizier 2: Aufschwung der Hanse** Infogrames	12/01	EUR 30,-
84	**Stronghold** Take 2	12/01	EUR 40,-
84	**Anno 1602 (Classics)** Sunflowers	02/02	EUR 10,-
83	**Sacrifice (Classics)** Virgin Interactive	11/01	EUR 20,-
82	**C&C: Alarmstufe Rot 2 – Yuris Rache** Electronic Arts	12/01	EUR 35,-
82	**Etherlords** Fishtank	01/02	EUR 40,-
82	**Fritz 7** Eidos	01/02	EUR 50,-
82	**Die Siedler 4 Add-on** Ubi Soft	02/02	EUR 30,-
NEU 82	**Tropico: Paradise Island** Take 2 Interactive	03/02	EUR 25,-
81	**Totally Rollercoaster (Classics)** Infogrames	11/01	EUR 30,-
81	**S.W.I.N.E.** Fishtank	12/01	EUR 40,-
81	**Die Sims: Hot Date (Add-on)** Electronic Arts	01/02	EUR 25,-
80	**Monopoly Tycoon** Infogrames	12/01	EUR 45,-
80	**Myth 3** Take 2	12/01	EUR 40,-
79	**Star Trek: Armada 2** Activision	01/02	EUR 40,-
78	**Ballerburg** Ascaron	01/02	EUR 35,-
NEU 75	**Die Völker 2 Gold (Classics)** Jowood	03/02	EUR 15,-
NEU 72	**Sid Meier's Sim Golf** Electronic Arts	03/02	EUR 40,-

CHARTS

Die beliebtesten Strategiespiele der PC-Games-Leser:

Platz	Trend	Spiel	Genre / Anbieter
1	- 32%	**Empire Earth**	Echtzeit-Strategie | Vivendi
2	- 11%	**Commandos 2**	Echtzeit-Taktik | Eidos Interactive
3	▲ 11%	**Stronghold**	Aufbau-Strategie | Take 2
4	▲ 9%	**Black & White**	Aufbau-Strategie | Electronic Arts
5	▲ 8%	**Fußballmanager 2002**	Fußballmanager | Electronic Arts
6	▼ 7%	**Wiggles**	Aufbau-Strategie | Infogrames
7	▲ 6%	**Zoo Tycoon**	Aufbau-Strategie | Microsoft
8	▼ 5%	**Age of Empires 2**	Echtzeit-Strategie | Microsoft
9	▲ 5%	**Anstoß 3**	Fußballmanager | Infogrames
10	NEU 5%	**Star Trek: Armada 2**	Strategie | Activision

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de





Sid Meier's Sim Golf

Wenn Sie ein Green von einem Tee unterscheiden können und wissen, dass ein Bootleg Right nichts mit dem Neustart Ihres PCs zu tun hat, dann könnte Sim Golf ein Aufbau-Spiel nach Ihrem Geschmack sein.

Entgegen der landläufigen Ansicht gehören zum Golf nicht nur grüne Wiesen, ein paar bunte Fähnchen, langweilige Sandbunker und schwerreiche Geschäftsmänner, die über ihre anstehenden Business-Deals plaudern. Wenn Sie bei **Sim Golf** die Kontrolle über Ihr eigenes Ressort übernehmen, werden Sie recht schnell merken, dass der oft belächelte Sport wesentlich mehr zu bieten hat, als es auf den ersten Blick scheint. 16 Gebiete in aller Herren Länder stehen Ihnen zur Verfügung und unterscheiden sich in den Kosten teilweise erheblich. Bevor Sie die schottischen Highlands in ein Golf-Paradies verwandeln können, müssen Sie sich zunächst in den weniger exklusiven Ländern das nötige Kleingeld verdienen – so kaufen Sie auf einer Weltkarte nach und nach neue Ressorts dazu, Missionen und Konkurrenten gibt es keine. Sie starten mit einem Klubhaus und einer nicht gerade prall gefüllten Brieftasche.

Der Clou von Sim Golf liegt darin, **dass Sie Ihre mühsam errichteten Löcher auch selbst bespielen können.**

Das erste Loch ist schnell gebaut: ein Abschlagpunkt (Tee), ein Loch mit Fähnchen (Green) und in die Mitte ein paar nette Bunker und vielleicht ein bisschen Wasser. Schon strömen die ersten Golfer auf Ihren neu errichteten Kurs und die Arbeit kann beginnen. Die verwöhnten Snobs wollen nämlich in jeder Hinsicht zufrieden gestellt werden. Schwierig zu spielende Löcher können Sie am Anfang getrost vergessen – dafür sind Ihre Gäste nicht gut genug, und wenn der fünfte Abschlag im Wald gelandet ist, verlassen sie frustriert das Gelände. Also kümmern Sie sich nebenbei um die sportliche Ausbildung der Besucher: Ein Putting Green bringt Geld und präzisere Putter, eine Driving Ranch erhöht die Abschlagstärke und ein Golf-Shop sorgt für professionelle Ausstattung. Die Gebäude stehen nicht von Beginn an zur Verfügung, sondern werden ab einer bestimmten Zahl von eröffneten Löchern freigeschaltet. Geld verdienen Sie an den Gol-



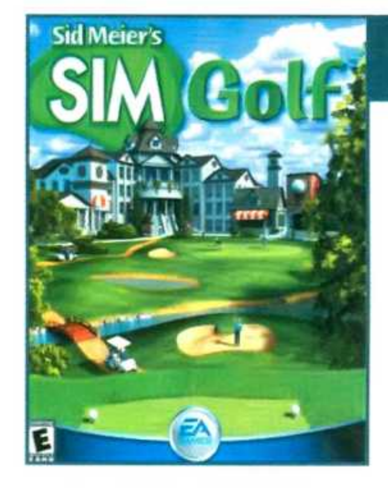
WAHLWEISE Fünf verschiedene Schlagvarianten stehen Ihrem Golfer zur Verfügung – welches Eisen er benutzt, entscheidet er selbst.

SONNIG Hawaii gehört zu den besonders teuren Gebieten.

GESCHMACKSSACHE Das Aussehen Ihres Golfers können Sie frei bestimmen. Die Eigenschaften steigen durch Training oder das Erfüllen bestimmter Aufgaben.

fern natürlich auch. Je nachdem, wie gut denen ein Loch gefallen hat, zahlen sie dafür einen mehr oder weniger großen Obolus in Ihre Kasse. Dabei spielt nicht nur der golferische Anspruch eine Rolle – die Besucher freuen sich auch über hübsche Zypressen, antike Monumente und stylische Brücken-Kontruktionen. Da so ein Rundkurs auf Dauer ziemlich hungrig macht, sollten Sie in eine Snack-Bar investieren; eine Getränke-Verkäuferin sorgt dafür, dass sich Ihre Golfer zwischen den Schlägen erfrischen können. Gefällt es den Damen und Herren dann ausgesprochen gut, bewerben sie sich

um eine Mitgliedschaft und bringen netterweise noch ein paar Freunde und Bekannte mit. Später ködern Sie die zahlende Kundschaft mit Hotels, Hubschrauberlandeplätzen und Freizeitparks, besonders wohlhabende Mitglieder und Prominente erwerben vielleicht sogar ein Grundstück auf Ihrem Ressort. Dann und wann sagt einmal eine berühmte Persönlichkeit hallo, und wenn es ihr bei Ihnen gefällt, springt eine besondere Erweiterung heraus – holländische Windmühlen, eine Stonehenge-Nachbildung oder eine Bürgerkriegskanone sehen nicht nur nett aus, sondern bringen auch vorteilhafte Boni bei der Golfplatz-Beurteilung mit sich. Der besondere Clou von **Sim Golf** liegt darin, dass Sie Ihre mühsam errichteten Löcher auch selbst bespielen können. Ihren persönlichen Golfer können Sie individuell konfigurieren – zehn Eigenschaften



TESTCENTER

Inhalt & Features

- 16 Ressorts
- Sandkasten-Modus
- Vier Schwierigkeitsgrade
- Turnier-Modus
- Zehn Golfer-Attribute
- Kurse können selbst bespielt werden
- Charaktere aus **Die Sims** dürfen übernommen werden.

Zahlen & Fakten

Genre:	Aufbau-Strategie
Vergleichbare Spiele:	Zoo Tycoon, Rollercoaster Tycoon, Theme Park World
Entwickler:	Firaxis
Vom gleichen Entwickler:	Alpha Centauri, Civilization 3, Sid Meiers Gettysburg
Publisher:	Electronic Arts
Adresse des Publishers:	Innere Kanalstr. 15, 50823 Köln
Telefon des Publishers:	0221-97582-0
Offizielle Website:	http://simgolf.ea.com
Website des Publishers:	http://www.electronicarts.de
Website des Entwicklers:	http://www.firaxis.com
Beste Fansite:	–
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-776633 (€ 1,24 /Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Keine Altersbeschränkung
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 40,-
Inhalt der Packung:	1 CD, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	15 Stunden

Im Wettbewerb

	Zoo Tycoon	Rollercoaster Tycoon	Sid Meier's Sim Golf
GRAFIK	**53**	**59**	**43**
Detailreichtum Spielwelt	72	79	56
Detailreichtum Objekte	62	67	42
Vielfalt der Spielwelt	83	81	71
Animation der Objekte	71	81	64
Effekte	29	46	11
SOUND	**76**	**80**	**69**
Musik	59	74	55
Soundeffekte	88	86	77
Stimmen/Kommentar	81	79	75
STEUERUNG	**85**	**85**	**75**
Bedienungskomfort/Navigation	85	87	76
Präzision der Steuerung	83	81	80
Übersichtlichkeit/Perspektive	86	86	72
ATMOSPHÄRE	**80**	**83**	**79**
Spannung/Überraschungen	75	79	73
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	85	87	85
Story/ Dialoge/ Kommentare	–	–	–
Inszenierung	79	83	74
SPIELDESIGN	**80**	**81**	**73**
Komplexität/Spieltiefe	73	78	72
Einsteigerfreundlichkeit	88	88	65
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	79	75	70
Verhalten der Computerfiguren	76	86	69
Innovation	81	74	83
MEHRSPIELERMODUS	**–**	**–**	**–**
Abwechslung der Spielmodi	-	-	-
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	-	-	-
Einstellungsmöglichkeiten	-	-	-
TEST-AUSGABE:	PCG 12/01	PCG 04/99	PCG 03/02
WERTUNG:	**73**	**78**	**72**

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele · Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Pro & Contra

GRAFIK
- + Liebevolle Tier- und Pflanzenwelt
- − Sehr grob und beim Zoomen pixelig
- − Nur eine Auflösung (800x600)

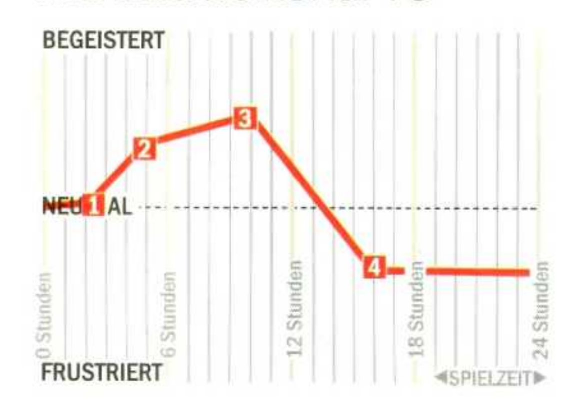
SOUND
- + Natürliche Geräuschkulisse
- + Witzige Kauderwelsch-Kommentare der Golfer
- − Musik dudelt nicht während des Spiels

STEUERUNG
- + Das bekannte Sims-Interface
- − Nicht jede Funktion per Hotkey belegbar

ATMOSPHÄRE
- + Auszeichnungen für gelungene Kurse
- + Turniere und Herausforderungen von Golf-Profis
- + Gäste reagieren individuell auf jeden Kurs
- − Keine Konkurrenten und Missionen

SPIELDESIGN
- + Unverbrauchtes Szenario
- − Zu geringe Spieldauer
- − Fehlende Hilfe-Funktion

Motivationskurve





1 Ja, das könnte Spaß machen. Nur: Wo bitte ist bei all den Fachbegriffen die Hilfe-Funktion?



2 Die ersten Kurse sind gebaut und so langsam kapiert man auch die Zusammenhänge.



3 Prestigeträchtige Turniere und Herausforderungen von Golf-Profis lockern den Aufbau-Part auf.



4 Alles gebaut, alles gewonnen. Warum sollte man das noch einmal in einem anderen Land wiederholen?

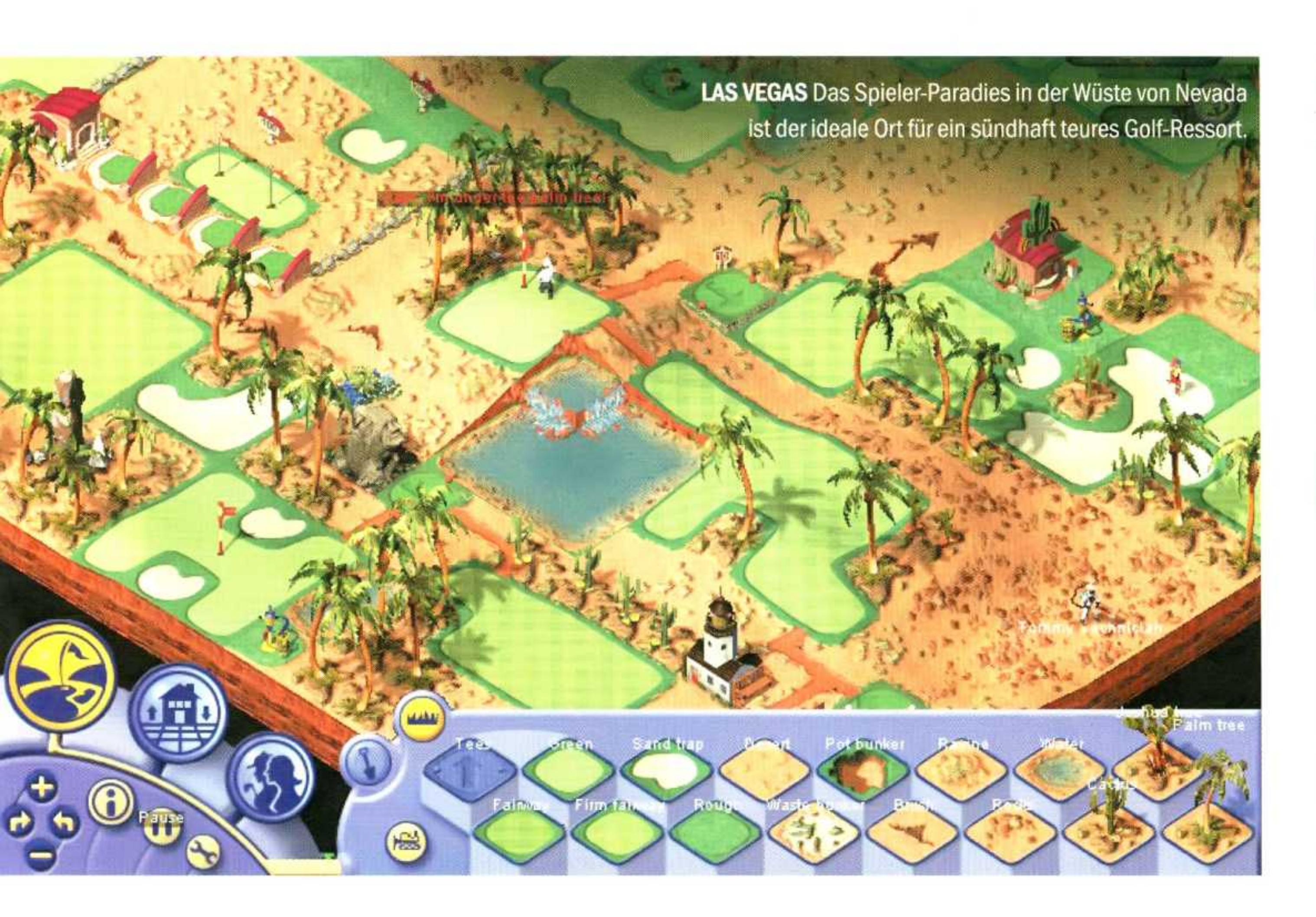
Leistungs-Check

Sid Meier's Sim Golf stellt kaum Ansprüche an Ihre Hardware. Die angestaubte 2D-Engine läuft auch auf einem 300-MHz-System noch angenehm flüssig. Achten Sie darauf, dass auf Ihrem Rechner alle gängigen Treiber installiert sind, um unnötige Fehler in der schönen Darstellung zu vermeiden. Es gibt bei **Sid Meier's Sim Golf** keinerlei Möglichkeit, die Auflösung oder die Grafikeinstellungen zu verändern. Sollten Sie dennoch Ruckler oder ähnliche nervige Fehler feststellen, defragmentieren Sie Ihre Festplatte und optimieren Sie Ihren Speicher – untere Schmerzgrenze: PII 300, Voodoo2, 16 MB RAM, empfohlen: PIII 500, GeForce MX, 128 MB RAM.

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal



800 x 600	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce256	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 MX	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Kyro II	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal
GeForce2 GTS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal



LAS VEGAS Das Spieler-Paradies in der Wüste von Nevada ist der ideale Ort für ein sündhaft teures Golf-Ressort.

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER



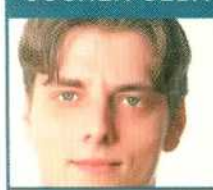
Aufbau-Spaß mit Handicap: Man hat zu schnell alles gesehen.

Spätestens nach dem fünften erschlossenen Kurs merkt auch der Letzte, dass **Sim Golf** die Spieltiefe eines Golfplatz-Tümpels aufweist. Vor allem aus dem „Bespiel deinen eigenen Golfplatz"-Feature hätte man mehr machen können (wieso darf ich nicht putten?). Doch dank des unverwüstlichen **Tycoon**-Prinzips bereitet **Sim Golf** auch jenen Aufbau-Fans Freude, die Tiger Woods allenfalls von der Cornflakes-Packung zu kennen glauben.

(von der Genauigkeit bis zur Schlagstärke) und eine Vielzahl von optischen Spielereien (Farbwahl der Kleidung, verschiedene Gesichter) stehen Ihnen dafür zur Verfügung. Besitzer von **Die Sims** dürfen auf Wunsch sogar die Charaktere der Lebenssimulation importieren. Der Sport-Modus kann natürlich nicht mit Links und Konsorten mithalten, ist aber ein nettes Gimmick und macht erstaunlich viel Spaß. Sie bestimmen die Art des Schlages und den Zielpunkt, den Rest erledigt Ihr Golfer automatisch – abhängig vom Können. Üben können Sie, so oft Sie möchten – und das ist auch bitter nötig: Ab und an schneien nämlich bekannte Profi-Golfer herein und fordern Sie zu einem Match heraus. Genügt Ihr Ressort den Ansprüchen der internationalen Golf-Kommission, dürfen Sie außerdem Turniere veranstalten und selbst um hohe Preisgelder mitgolfen.

Keinen Blumentopf hingegen gewinnt die Grafik von **Sim Golf**. Böse Zungen mögen einwenden, dass nicht ohne Grund der Sid-Meier-Schriftzug auf der Packung prangt, aber wenn die höchste Zoom-Stufe an selige C64-Pixel-Tage erinnert, kommt wenig Freude auf. An Lebendigkeit gewinnt die Spar-Optik nur durch die sehr liebevoll und abwechslungsreich gestaltete Tier- und Pflanzenwelt der verschiedenen Länder. JOCHEN GEBAUER

MEINUNG
JOCHEN GEBAUER



Ohne eingebaute Hilfe-Funktion und Lexikon tun sich Freizeit-Golfer verteufelt schwer.

Nachdem ich herausgefunden hatte, was ein Bootleg Right ist und warum die Golfer bei einem derartig gestalteten Green vor Wonne in die Schläger beißen, hat mir **Sim Golf** sehr viel Spaß gemacht. Die Idee, die selbst designten Kurse spielen zu können, ist so einfach wie genial und täuscht doch glatt eine Zeit lang darüber hinweg, dass **Sim Golf** nicht an die Komplexität eines **Rollercoaster Tycoon** heranreicht. Im Gegensatz zu Petra kann ich auch über die Uralt-Grafik hinwegsehen und mich an den liebevoll animierten Tieren erfreuen. Was mir dann aber doch sauer aufstößt, ist die Tatsache, dass es weder Missionen noch Konkurrenten gibt. Nach der anfänglichen Aufbau-Freude sackt die Motivation schnell in den Keller. Wer sich halbwegs für Golf begeistern kann und kein Problem damit hat, dass man nach 15 Stunden alles gesehen und gebaut hat, der darf zugreifen. Ich jedenfalls werde noch die ein oder andere Runde einlegen – mein virtuelles Golf-Alter-Ego stampft Tiger Woods locker in den Boden.

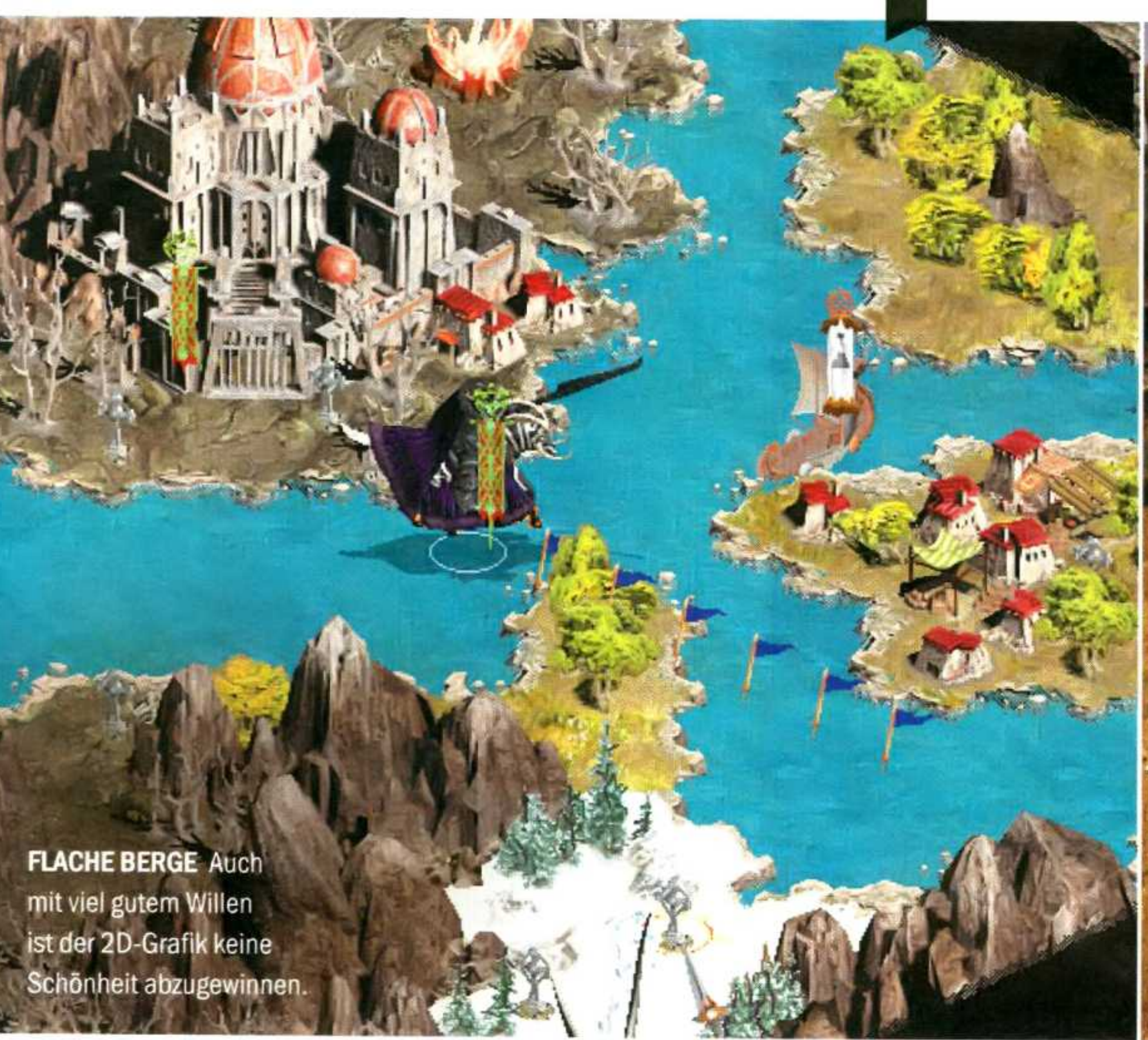
TESTURTEIL
SID MEIER'S SIM GOLF

72

ENTWICKLER Firaxis	**ANBIETER** Electronic Arts
PREIS Ca. € 40,-	**TERMIN** 01. März 2002
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 300 MHz, 16 MB RAM, HD: 500 MB	**EMPFOHLEN** CPU 500 MHz, 128 MB RAM, HD: 500 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC – Internet – 1 Spieler pro Packung	Netzwerk –

Kategorie	Wertung
GRAFIK	43%
SOUND	69%
STEUERUNG	75%
ATMOSPHÄRE	79%
SPIELDESIGN	73%
MEHRSPIELER	–

Disciples 2



FLACHE BERGE Auch mit viel gutem Willen ist der 2D-Grafik keine Schönheit abzugewinnen.



TAKTIK-TOD Die Schlachten sehen hübscher aus als die Übersichtskarten, spielerisch sind sie schwächer als bei der Konkurrenz.

Wenn Zombies über Schachbretter stolpern, kann es nur **Runden-Strategie im Heroes-Stil** sein.

Alle Jahre wieder kommt nicht nur das Christuskind, sondern auch der Angriff auf den Thron des Fantasy-Strategie-Alleinherrschers **Heroes of Might & Magic**. Und alle Jahre wieder verschwinden die Usurpatoren auch sang- und klanglos, weil sie gegen den Runden-Strategie-Klassiker nicht anstinken können. So erging es auch **Disciples**, dem ersten Teil. Und dafür braucht man kein Hellseher zu sein: Dem Nachfolger wird kein anderes Schicksal beschieden sein. Dazu hat sich einfach zu wenig am Spiel geändert: Sie ziehen mit einem oder mehreren Rittern samt Mini-Armee durch die 2D-Lande, rauben Schätze, erobern Festungen und errichten Produktionsanlagen für neue Truppen. Kommt es zum Gefecht mit Untoten, Zwergen, Dämonen oder Imperialen, wechselt **Disciples 2** auf eine Art Schachbrett, wo Ihre bis zu sechs Krieger der anderen Partei in sehr abstrakten Rundenschlachten einheizen. Der Sieger bekommt Erfahrungspunkte gutgeschrieben, die sich mit der Zeit in besseren Schwertkünsten oder härteren Rüstungen niederschlagen. Artefakte wie magische Schriftrollen oder Talismane, auf die Sie hin und wieder stoßen, verschaffen Ihren Helden noch größere Vorteile, so dass Sie die lieb gewordenen Jungs gar nicht mehr missen wollen. Glücklicherweise müssen Sie das auch nicht: Je einem halten Sie durch je sieben Missionen der vier Kampagnen die Treue – das motiviert. RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL DISCIPLES 2

ENTWICKLER Strategy First	**ANBIETER** Strategy First
PREIS Ca. € 45,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Englisch (Deutsch i. V.)	
BENÖTIGT CPU 233 MHz, 32 MB RAM, HD: 400 MB	**EMPFOHLEN** CPU 333 MHz, 128 MB RAM, HD: 1.100 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 4, Internet 4, 4 Spieler pro Packung	Netzwerk 4

70

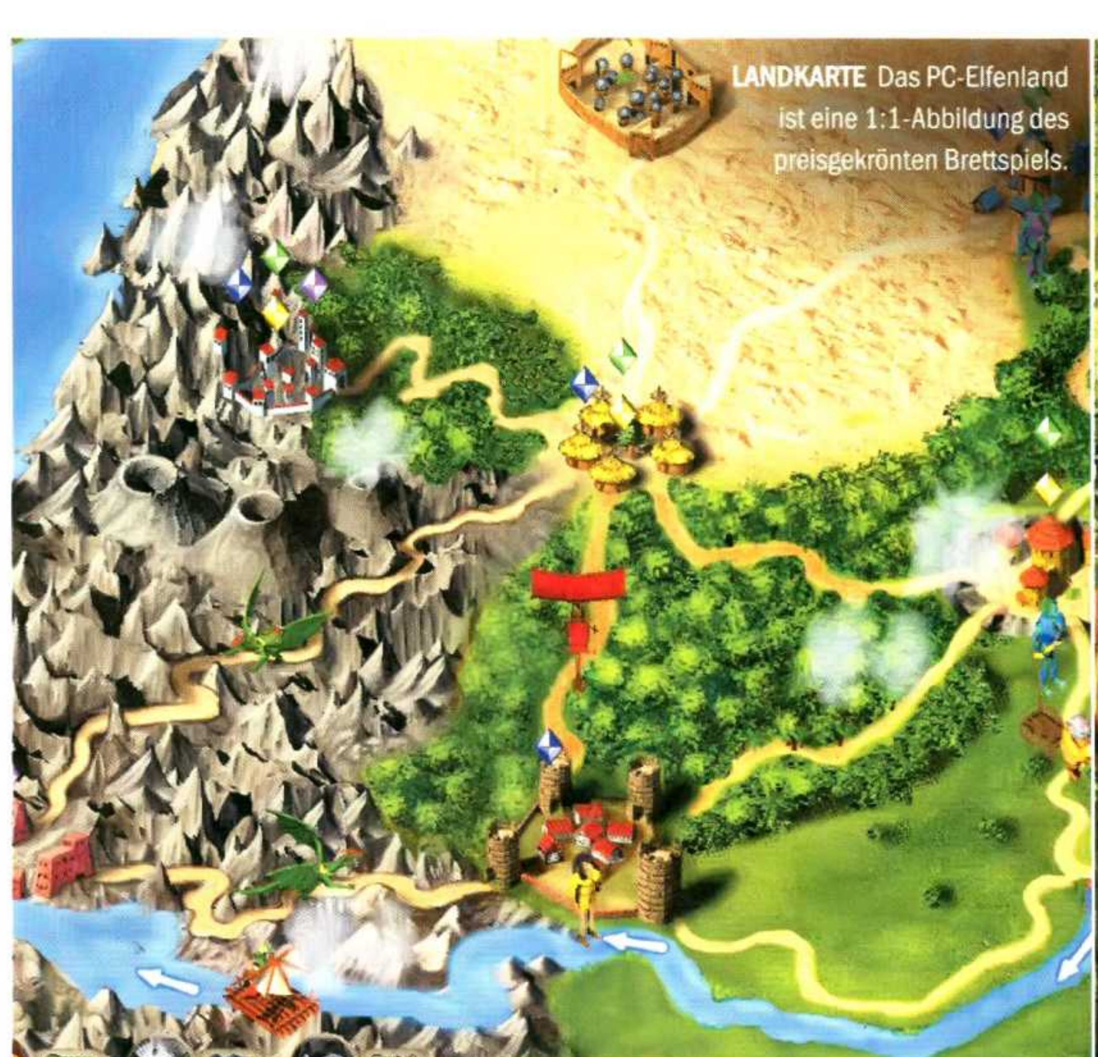
Kategorie	Wertung
GRAFIK	69%
SOUND	72%
STEUERUNG	68%
ATMOSPHÄRE	67%
SPIELDESIGN	68%
MEHRSPIELER	59%

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Disciples 2 hat höchstens als Lückenbüßer zwischen zwei Heroes-Folgen eine Existenzberechtigung.

Wer **Disciples 2** als Klon von **Heroes of Might & Magic** abtut, tut Unrecht – **Heroes**, versteht sich. Von der Optik vielleicht abgesehen, ist das Original einfach in jeder Beziehung besser, sei es beim Kampfsystem, in Sachen Langzeitmotivation, beim Heldenpäppeln oder Schätzesammeln. Nicht falsch verstehen: **Disciples 2** versprüht genug Charme, um Fantasy-Strategen ein paar Wochen bei der Stange zu halten, schon alleine weil sich die vier Kampagnen und Völker stark voneinander unterscheiden und weil die vielen Einheiten und Spezialfähigkeiten mehr als nur eine Hand voll taktischer Winkelzüge erlauben. Entscheiden Sie selbst: Halten Sie die zwei Monate bis zum Erscheinen des vierten Teils der **Heroes**-Saga noch durch? Falls ja, sparen Sie sich Ihr Geld. Falls nicht, ist **Disciples 2** Ihr Pausenfüller.



LANDKARTE Das PC-Elfenland ist eine 1:1-Abbildung des preisgekrönten Brettspiels.



SELTSAMER ANBLICK Da steht er im Wald, der Siegerthron.

Elfenwelt

Das Brettspiel des Jahres 1998 lehrt: Bei Wettrennen unter Elfen ist Grips wichtiger als schnelle Beine.

Das Brettspiel **Elfenwelt** funktioniert nach einem jener genialen Regelwerke, die jeder Neue am Wohnzimmertisch nach wenigen Sätzen begreift. Wie **Das verrückte Labyrinth** ist es trotzdem kein Leichtgewicht – wer es beherrschen will, muss clever sein und am besten immer zwei Züge vorausdenken. Die PC-Fassung ist eine 1:1-Umsetzung. Bis zu sechs Elfen starten in ein Wettrennen, eine Art Schnitzeljagd, durch ihr Märchenland. Die Teilnehmer strengen sich an, in begrenzter Zeit möglichst viele Städte zu bereisen. Rundenweise werden dafür verdeckt Bewegungskarten ausgeteilt, die zu Fahrten mit Flugdrachen, brustschwimmenden Wolken, von Zwergen gezogenen Bollerwägen, Flößen oder Rennschweinen berechtigen. Nachdem die Elfen selbige Transportmittel reihum auf dem leeren Spielfeld platziert haben – jeder zu seinem eigenen Vorteil und möglichst zum Nachteil der anderen – wird gezogen: Eine Bewegungskarte kostet es, auf dem dazu passenden Gerät durch passendes Gelände zu fahren. Ist das Gelände nicht ideal oder fehlt ihnen sogar eine Karte für das fragliche Gerät, so steigt der Preis auf zwei oder drei beliebige Karten an. Beim Spielen in einer gut gelaunten Runde entfaltet das Prinzip viel Charme. Gegen den immer stummen PC anzutreten, ist aber langweilig – gönnen Sie sich das Brettspiel!

DANIEL CH. KREISS

TESTURTEIL ELFENWELT

ENTWICKLER Sierra	**ANBIETER** Vivendi Universal
PREIS Ca. € 28,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 233 MHz, 64 MB RAM, HD: 300 MB	**EMPFOHLEN** CPU 233 MHz, 128 MB RAM, HD: 300 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 6, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 6

Kategorie	Wertung
GRAFIK	37%
SOUND	34%
STEUERUNG	79%
ATMOSPHÄRE	28%
SPIELDESIGN	70%
MEHRSPIELER	54%

54

Primitive **Wars**



SCHNELL HANDELN Die Geschwindigkeit, in der Sie die Einheiten durch die Gegend dirigieren, wird über Sieg und Niederlage entscheiden.

TAKTISCH Engpässe sind strategisch wichtige Knotenpunkte, weil der Verteidiger bei einem Angriff Zeit schinden kann.

Man nehme das Starcraft-Spielprinzip, stecke es in eine andere Kulisse und **fertig ist der Verkaufshit in Korea.**

An den Gedanken, dass Elfen zaubern und zwei Meter daneben ein Stegosaurus Pflanzen mampft, müssen Sie sich in **Primitive Wars** gewöhnen. Die Entwickler haben blind Rassen zusammengewürfelt: Barbaren, Elfen, Dino-Mutanten (!) und Dämonen kämpfen in diesem Echtzeit-Strategiespiel in jeweils vier eigenständigen Kampagnen um die Vorherrschaft auf einer prähistorischen Welt. Worum es im weiteren Spielverlauf genau geht, lässt sich schwer sagen. Weil die Story in einschläfernden Textpassagen abläuft und darin lustige Namen wie Ruwataa, Stuma oder Jarrmyn vorkommen, fällt die Entwirrung des Plotknäuels nicht leicht. Im Endeffekt läuft es aber auf das hinaus, was das Genre seit zehn Jahren konsequent zelebriert: Basis hochziehen, Einheiten wie am Fließband produzieren und alle feindlichen Gebäude kaputthauen, aus welchem Grund auch immer. In diesem Fall benutzen Sie dazu Einheiten wie kichernde Elfen mit Pfeil und Bogen, schwertschwingende Drachendinos auf zwei Beinen, Skelettkämpfer im bunten Knochenkostüm oder Katapulte, die Sauriereier schleudern. Die Ressource, die all das ermöglicht, sind Beeren. Mehr brauchen Sie nicht. Dazu schicken Sie Ihre Arbeiter einfach zum Sammeln. Klingt simpel? Vielleicht daher der Titel des Spiels. Löblich: Im so genannten Wizard Soft Net dürfen Sie online spielen wie in Blizzards Battle.net. THOMAS WEISS

TESTURTEIL PRIMITIVE WARS

ENTWICKLER Wizard Soft	**ANBIETER** Take 2
PREIS Ca. € 25,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 266 MHz, 64 MB RAM, HD: 800 MB	**EMPFOHLEN** CPU 550 MHz, 128 MB RAM, HD: 800 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 8, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 8

54

Kategorie	Wertung
GRAFIK	44%
SOUND	39%
STEUERUNG	88%
ATMOSPHÄRE	49%
SPIELDESIGN	50%
MEHRSPIELER	59%

MEINUNG
THOMAS WEISS

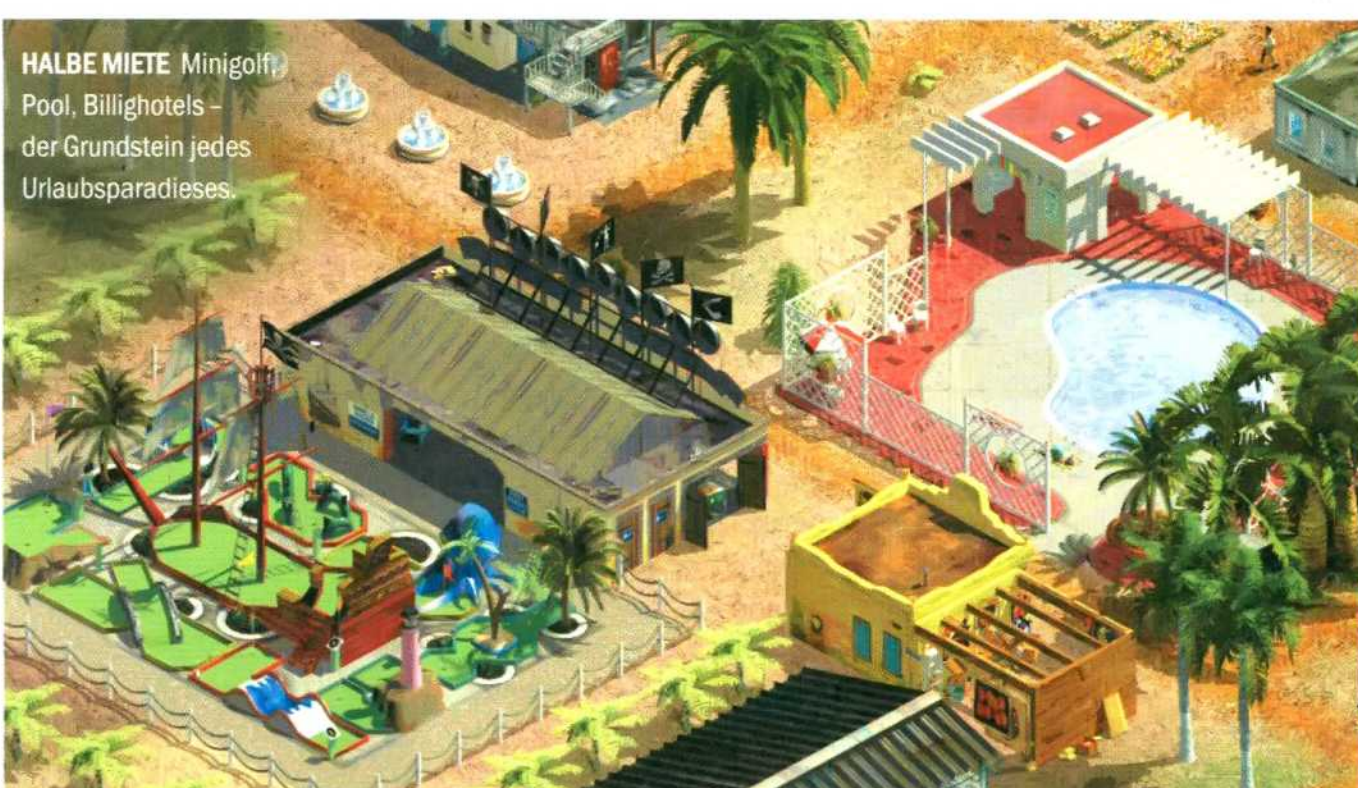


Vor drei Jahren hätte dieses Spiel Spaß gemacht. Kaufen Sie sich lieber Battle Realms.

Sieh an, noch ein **Starcraft**-Klon. Und wie immer haben die Programmierer beim Kopieren des Spielprinzips vergessen, die Grafik auf den neuesten Stand zu bringen: Wenn die Einheiten in beängstigend wenig Animationsstufen übers unspektakuläre 2D-Terrain zucken, denkt man wehmütig an Perlen wie **Battle Realms**. Hinzu kommen Schludereien wie die schlechte Sprachausgabe: Damit es weniger offensichtlich wird, dass ein Laie die Texte spricht, hat man die Stimmen mit irritierenden Echo-Effekten unterlegt. Wer genau aufpasst, kriegt zuweilen sogar holländische Sprach-Samples zu hören. Schade, denn im Grunde ist das Spiel gar nicht schlecht: Der Basisaufbau geht locker von der Hand, die Gefechte selber funktionieren nach dem motivierenden Papier-Schere-Stein-Prinzip und die Steuerung ist, weil ohne Änderungen von **Starcraft** übernommen, große Klasse.

ADD-ON

Tropico Paradise Island



HALBE MIETE Minigolf, Pool, Billighotels – der Grundstein jedes Urlaubsparadieses.



IDYLLE Die vorgefertigten Inseln sind fast alle sehr hübsch designt.

Wenn Ihr Volk Ihnen zu Füßen liegt, wird es Zeit für neue Herausforderungen **– in Form einer Missions-CD.**

Zum All-inclusive-Aufbauspiel fehlt nicht viel – eigentlich nur ein paar einfachere Missionen", lautete das PC-Games-Fazit nach dem Intensivtest von **Tropico**. Ein Dreivierteljahr später findet dieser Wunsch endlich Gehör. Und nicht nur dieser: Das Add-on **Paradise Island** führt neben 23 zusätzlichen Karten (von denen ein paar allerdings bereits kostenlos im Internet erhältlich sind) und ein Dutzend neuer Gebäude auch weitere politische Winkelzüge in Form von Edikten und Naturkatastrophen in das Aufbau-Strategiespiel ein. Vor allem die Tourismusbranche freut sich über Zuwachs. Mit Tennisplätzen, Minigolfanlagen, Strandvillen und Naturschutzgebieten lässt sich die Insel-Ökonomie fast komplett auf Fremdenverkehr ausrichten. So sind denn auch fast die Hälfte der neuen Missionen in der Reisebranche angesiedelt. Beispielsweise sollen Sie binnen eines knappen Zeitlimits möglichst viele US-Studenten zu Abschluss-Feiern auf Ihr Eiland karren. Militär-Szenarien bilden die zweite große Gruppe. Dank Balance-Feintuning und größerer Kasernen sind Armeediktaturen leichter aufrechtzuerhalten als im Original – notorische Bösewichte wird's freuen. Die Naturkatastrophen sind Teil der auf Wunsch abschaltbaren Zufallsereignisse, die im schlimmsten Fall mit einem Hurrikan das halbe Land verwüsten, im besten Fall beispielsweise die Exportgewinne für Bauxit steigern.

RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL TROPICO PARADISE ISLAND

82

ENTWICKLER Breakaway Games
ANBIETER Take 2
PREIS Ca. € 25,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
CPU 300 MHz	CPU 800 MHz
64 MB RAM	196 MB RAM
HD: 1.280 MB	HD: 1.280 MB

UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback

MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk –, Internet –, 1 Spieler pro Packung

GRAFIK	74%
SOUND	79%
STEUERUNG	71%
ATMOSPHÄRE	74%
SPIELDESIGN	80%
MEHRSPIELER	–

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

Lieber spät als nie, aber dann bitteschön mit mehr Neuerungen!

Paradise Island hat es nur kurz geschafft, meine Leidenschaft für **Tropico** wieder zu entfachen. Das Add-on kommt einfach zu spät und bringt zu wenig Neues, um langfristig fesseln zu können. Ein paar Wochenenden Spaß sind aber garantiert, allein schon, um alle Zusatz-Szenarien einmal anzuspielen und die Bonus-Gebäude zu konstruieren. Die feinen Änderungen an der Spielbalance werden wohl nur **Tropico**-Profis richtig zu schätzen wissen. Wer das Aufbau-Strategiespiel seinerzeit einfach „nur" gut oder sehr gut fand, sollte sich zweimal überlegen, ob er für **Paradise Islands** Geld ausgeben will oder doch lieber weiterhin den Endlosspielmodus und die auf vielen Fanseiten angebotenen, kostenlosen Missionen nutzt. Hoffentlich veröffentlicht Take 2 die Zusatz-CD bald zusammen mit dem Original, damit auch all diejenigen Aufbaufans dem **Tropico**-Fieber verfallen, die es letztes Jahr verpasst haben.

CLASSICS

Die Völker 2



KRABBELSTADT Bei den insektenartigen Sajikis bekommt das Genre-Stichwort „Wuseln" eine ganz neue Bedeutung.

Wenn das Aufbauspiel auch sonst kein Superlativ schmückt: Es ist **der friedlichste Siedler-Klon.**

Sie kennen **Die Siedler**? Gut, dann kennen Sie auch **Die Völker 2**. Auch wenn die Programmierer hier und da ein paar Ecken und Kanten des großen Vorbilds ausgebessert und anderswo wieder andere eingefügt haben, auch wenn das ein oder andere neue Feature (Persönlichkeit für die Untertanen) die Packungsrückseite ziert, im Grunde genommen ist **Die Völker 2** einfach ein Klon. Allerdings kein schlechter. Die Dörfer heranwachsen zu sehen, aus einer kleinen Siedlung nach und nach eine Großstadt zu formen, neue Technologien zu erforschen, optimale Produktionsketten auszutüfteln und seinen Bürgern zuzukucken, macht genauso viel Spaß wie beim Original. Den Kürzeren zieht Jowoods Aufbauspiel allerdings beim Missionsdesign. Anfangs macht es noch Laune, einfach so vor sich hin zu siedeln. Doch wenn sich auch der x-te Level trotz viel versprechender Aufgaben wie „Verjage den bösen Nachbarfürsten" nur als Variante des immer gleichen Aufbauthemas entpuppt, fehlt einfach die Abwechslung. Auch die zahmen Computergegner stellen nicht die ultimative Herausforderung für **Siedler**-Profis dar.

RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL CLASSICS
DIE VÖLKER 2

74

ENTWICKLER Jowood	**ANBIETER** Infogrames
PREIS Ca. € 15,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 350 MHz, 32 MB RAM, HD: 300 MB	**EMPFOHLEN** CPU 800 MHz, 128 MB RAM, HD: 300 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet -, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk -

Kategorie	Wertung
GRAFIK	79%
SOUND	62%
STEUERUNG	71%
ATMOSPHÄRE	69%
SPIELDESIGN	73%
MEHRSPIELER	65%

Wiggles

CLASSICS

Die liebenswerten Buddel-Zwerge **untergraben den Aufbau-Thron** der Siedler.



SCHWÄTZCHEN Beim Essen unterhalten sich die Wichtel gerne über Arbeit und Privates.

Gänge graben wie in **Dungeon Keeper**, Dörfer bauen wie in **Die Siedler**, Bewohner mit einem Eigenleben, das dem der **Creatures** nicht nachsteht, dazu Rollenspiel, Forscherdrang, eine Prise Humor, spannende Missionen und eine Story, bei der man immer wissen will, wie's weitergeht: Im Aufbauspiel **Wiggles** haben die Berliner Entwickler von SEK unzählige Spieleeinflüsse zu einem harmonischen Ganzen verwoben, das das Konkurrententrio der **Cultures, Völker** und **Siedler** hinter sich lässt. Es ist eine wahre Freude, den namensgebenden Zwergen dabei zuzuschauen, wie sie die Stollen aushöhlen, die Sie per Mausklick planen; wie sie Essen kochen, sich mit Trollen herumschlagen, einfach nur schwatzen, sich verlieben, Kinder kriegen, Neues entdecken und mit der Zeit immer besser werden, bis sie einem ganz ans Herz gewachsen sind. Dass **Wiggles** mit viel Liebe gemacht wurde, merkt man einfach jedem Detail an, auch den abwechslungsreichen Mini-Missionen, in denen die Kleinen etwa ein Drachenbaby aufziehen oder eine Torwächterin befreien. Selbst wer **Siedler** & Co. nicht mag, sollte den Aufbauknirpsen eine Chance geben. Schlecht: keine Patches auf der CD.

RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL CLASSICS
WIGGLES

89



ENTWICKLER SEK Ost	**ANBIETER** Infogrames
PREIS Ca. € 15,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 500 MHz, 64 MB RAM, HD: 900 MB	**EMPFOHLEN** CPU 1.000 MHz, 256 MB RAM, HD: 900 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet -, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk -

Kategorie	Wertung
GRAFIK	87%
SOUND	82%
STEUERUNG	80%
ATMOSPHÄRE	78%
SPIELDESIGN	84%
MEHRSPIELER	-


Ihr Sohn sendet Ihnen eine E-Mail aus der Uni.
Hacker. Kann mittlerweile jeder sein. Auch ohne Fachkenntnisse!
Kreditkartendiebstahl. Ein Millionengeschäft. Seien Sie keines der Opfer!
Viren. Nach letzem Stand gibt es 51.000. Ein einziger reicht, um Ihre Festplatte zu löschen.
Norton
Internet Security
Lassen Sie nur das rein, was auch wirklich rein darf.
Norton Internet Security™ 2002. Das Internet hat unser gesamtes Leben entscheidend verändert. Aber dadurch entstehen auch neue Gefahren: Viren, Hacker und Cyberdiebe können Ihre Dateien beschädigen, den Daten schutz verletzen und Sie finanziell schwer schädigen. Mit Norton Internet Security für PC oder Mac® sind Sie geschützt. Es wehrt Viren und Eindringlinge ab, hält Ihre vertraulichen Daten unter Verschluss und sorgt so für ein rundum geschütztes System. Ist Ihr Computer sicher? Prüfen Sie es gleich. Besuchen Sie www.symantec.de/internetsicherheit. Dort können Sie zum Beispiel unseren kostenlosen Symantec Security Check durchführen.
symantec.

Mit Mars und PC Games zum Oetzi werden

Schon mal darüber nachdenken, wie sie sein könnte - deine **Rückkehr aus dem Urlaub:** Koffer auf's Bett wuchten, Gepäcklaschen wehmütig abtrennen, dich ans Auspacken machen und **Mitbringsel** auf dem Bett ausbreiten. Ein paar Gegenstände in die Hand nehmen, den **Hauch von Bergluft und Edelweiß** einatmen. Den Schnappschuss mit **deiner sympathischen Rafting-Truppe** betrachten und grinsend an den Kühlschrank pinnen.

Sit down and lay back... klingt gut, noch besser ist: Log in & Take off!



Denn: Mit MARS® und PC Games geht es für **eine Woche auf eine aufregende Reise ins Oetztal!**

Bei Canyoning in tiefen Schluchten, Freeclimbing an steilen Wänden, Rafting im tosenden Fluss oder Hochgebirgstouren mit Steigeisen erleben Sportfans aus aller Welt den letzten Kick. Zahlreiche Veranstaltungen, traditionelle Feste und nicht zuletzt die Sehenswürdigkeiten des Tales runden den Aufenthalt in der Heimat des legendären „Oetzi" ab. Das Kami-Center, in dem unsere Gewinner in komfortablen Holzbungalows wohnen werden, befindet sich eine 1/2 Autostunde von Innsbruck entfernt. Am ersten Tag gibt es einen Einführungsabend mit leckerem Willkommenscocktail. Der Gewinner plus Begleitung erhält elf "Punkte", die er gegen verschiedene sportliche Aktivitäten einlösen kann, aber nicht muss. Nette Leute kennen lernen und die freie Zeit genießen gehört schließlich auch dazu.

Zusätzliche Gewinnchancen zu weiteren aufregenden Reisezielen gibt es auf **www.mars.de.** Dort **startet vom 25. Februar bis 27. April** die heiße Phase der Gewinnspiel-Aktion „Log in & Take off", bei der es um die vier angesagtesten Metropolen Europas geht - so verbindet MARS® den kleinen alltäglichen Genuss mit dem außergewöhnlichen Erlebnis. Wer nicht nur davon träumen möchte, den europäischen Trends ganz unmittelbar auf die Spur zu kommen, hat zwei Teilnahmemöglichkeiten: Per E-Mail oder SMS. Einfach auf der Internetseite einloggen und mitmachen. Oder über die Nummer **(0174) 333 4444** das Kennwort „Mars" eintippen und als SMS losschicken. Dann wöchentlich die Gewinnfragen „zusimsen"- oder mailen lassen. Auf den Internetseiten finden User neben Infos und Kuriositäten rund um MARS® leckere Rezept-Tipps, einen witzigen Screensaver zum Herunterladen sowie das „Kofferpackspiel", bei dem es nützliche Travel-Pakete zu ergattern gibt.

Ob ihr auf Europas belebten Flaniermeilen Trash & Teures einkauft, euch in Szene-Clubs warm tanzt oder doch lieber im Ötztal das Paddel schwingt und euch auf der grünen Aue - einen Grashalm im Mund - in der Sonne ausstreckt: Hier habt ihr die exklusive Chance dazu.

Einsendeschluss für die Reise nach Tirol ist der 06.03.02. Postanschrift: Computec Media AG, Kennwort: Mars - Log In & Take off, Dr. Mack Str. 77, 90762 Fürth, **oder per Mail an:** mars@pcgames.de

Die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter der Fa. Masterfoods & Computec sind von der Teilnahme ausgeschlossen, sowie deren Angehörige. Die Gewinne können nicht bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel gebt ihr euer Einverständnis zur Veröffentlichung eures Namens im Gewinnfall. Übrigens veröffentlicht Mars online die besten Snapshots und Anekdoten aus eurem Urlaub. Unsere Gewinner sollten sich daher mit Kamera, Stift und Papier bewaffnen, um ihre persönlichen Eindrücke festzuhalten.

Log in & Take off!



IHRE EXPERTEN



THOMAS WEISS [TW@PCGAMES.DE] CHRISTIAN MÜLLER [CM@PCGAMES.DE]

AKTUELLE KAUFTIPPS



C&C: Renegade

Fast vier Jahre hat Westwood den Strategie-Klassiker in einen Ego-Shooter umgearbeitet. Das Ergebnis ist enttäuschend. **Renegade** fängt die **C&C**-Atmosphäre zwar gekonnt ein, aber wie sich ein Actionspiel im Jahr 2002 technisch präsentieren sollte, haben gerade erst **Return to Castle Wolfenstein** und **Medal of Honor: Allied Assault** vorgemacht. Am 15. Februar kommt EAs Weltkriegs-Thriller endlich in die Läden. Für den kleinen Geldbeutel empfehlen wir die Classic-Veröffentlichung des Unterwasser-Epos **Aquanox**.

Ausgabe: 03/02
Anbieter: Electronic Arts
Preis: ca. EUR 45,-

72 [WERTUNG]

Kaufberatung und Marktübersicht in einem: Die besten Actionspiele der letzten sechs Ausgaben:

89 Deus Ex (Classics)



Rollenspiel + Action + Abenteuer: Kein Titel bringt so viele Spiel-Elemente auf den Bildschirm. Nicht verpassen!

Ausgabe: 10/01 | Eidos | Preis : ca. EUR 20,-

88 Eurofighter Typhoon (Classics)



Da macht das Fliegen wieder Spaß: spannend inszenierte Jet-Simulation mit Kinoqualitäten. Auch für Einsteiger!

Ausgabe: 02/02 | Koch Media | Preis : ca. EUR 15,-

88 Evil Twin



Jump & Runs waren gestern, heute gibt's **Evil Twin**: für jung Gebliebene und Liebhaber moderner PC-Märchen.

Ausgabe: 11/01 | Ubi Soft | Preis : ca. EUR 40,-

86 Medal of Honor: Allied Assault



Spielberg kann's nicht besser: beklemmend realistische Ego-Shooter-Umsetzung der Invasion der Alliierten.

Ausgabe: 02/02 | Electronic Arts | Preis : ca. EUR 40,-

86 Return to Castle Wolfenstein



Augen zu und durch! Bis an die Zähne bewaffnet geht's gegen durchgeknallte Sekten-Anhänger und Zombies.

Ausgabe: 01/02 | Activision | Preis : ca. EUR 45,-

Wertung	Titel / Anbieter	Ausgabe	Preis
85	**Aliens vs. Predator 2** Vivendi Universal	12/01	EUR 40,-
NEU 85	**Aquanox (Classics)** Fishtank Interactive	03/02	EUR 25,-
85	**Operation Flashpoint: Red Hammer** Codemasters	02/02	EUR 20,-
83	**Comanche 4** Electronic Arts	01/02	EUR 40,-
83	**Gunman Chronicles (Classics)** Vivendi Universal	02/02	EUR 13,-
83	**Ghost Recon** Ubi Soft	01/02	EUR 40,-
81	**Tomb Raider 4: Last Revelation (Classics)** Eidos Interactive	10/01	EUR 20,-
80	**MechWarrior 4 : Black Knight** Microsoft	01/02	EUR 25,-
80	**Panzer Elite Special Edition (Classics)** Jowood	11/01	EUR 25,-
80	**Soul Reaver 2** Eidos	01/02	EUR 50,-
78	**Sheep, Dog'n Wolf** Infogrames	11/01	EUR 40,-
78	**Giants Demolition Pack (Classics)** Virgin Interactive	10/01	EUR 20,-
76	**IL-2 Sturmovik** Ubi Soft	01/02	EUR 40,-
76	**Red Faction** THQ	10/01	EUR 40,-
NEU 74	**Blair Witch Trilogie (Classics)** Take 2	03/02	EUR 26,-
73	**NYR – Das 5. Element** Modern Games	01/02	EUR 40,-
73	**Parkan Iron Strategy** Monte Christo	01/02	EUR 40,-
73	**Serious Sam: The Second Encounter** Take 2	02/02	EUR 30,-
NEU 72	**C&C: Renegade** Electronic Arts	03/02	EUR 45,-
72	**Codename: Outbreak** Virgin Interactive	12/01	EUR 40,-

CHARTS

Die beliebtesten Actionspiele der PC-Games-Leser:

Platz	Trend	Anteil	Titel	Genre / Anbieter
1	-	43%	**Return to Castle Wolfenstein (dt.)**	Ego-Shooter | Activision
2	-	17%	**Half-Life: Counter-Strike**	Taktik-Shooter | Vivendi Universal
3	▲	10%	**Ghost Recon**	Taktik-Shooter | Ubi Soft
4	-	7%	**Operation Flashpoint**	Taktik-Shooter | Codemasters
5	-	7%	**Unreal Tournament**	Ego-Shooter | Infogrames
6	▼	4%	**Aliens vs. Predator 2**	Ego-Shooter | Vivendi Universal
7	NEU	4%	**OF: Red Hammer**	Taktik-Shooter | Codemasters
8	-	2%	**Deus Ex**	Action-Adventure | Eidos
9	▼	2%	**Aquanox**	Action | Fishtank Interactive
10	NEU	2%	**Comanche 4**	Action-Flugsimulation | EA

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



C&C: Renegade

Westwood reaktiviert das Command & Conquer-Universum in einem actionreichen Shooter: Erstmals erleben Sie den Kampf als GDI-Marine gegen die Nod-Streitmacht hautnah in der Ego-Perspektive mit.

Fast hebt es die Tür aus ihren Angeln, als Nick Parker sie polternd öffnet. „Wo ist meine Medaille?", fragt er den befehlshabenden Offizier trocken und mit Reibeisenstimme. Sein Vorgesetzter würde dem Grobian gerne Manieren beibringen. Doch das wäre sinnlos, denn er hat Nick Parker vor sich. Spitzname: Havoc. Zu Deutsch: Verwüstung. Das ist es, was Havoc hinterlässt, wenn er von einer Mission nach Hause kommt. Deswegen wird er von den GDI (die Guten) nur dann gerufen, wenn Ausnahmezustand herrscht. Und genau das ist der Fall: Die Bruderschaft von Nod (die Bösen) wollen die Weltherrschaft an sich reißen, Sie müssen deren Pläne durchkreuzen. Herzlichen Glückwunsch, damit schlüpfen Sie in die Rolle eines Soldaten, der mühelos 23 Waffen auf dem Buckel trägt und gegen eine wahnwitzige Übermacht gerne mal linkshändig schießt – der Fairness halber. Dass Sie es außerdem mit einem verflixt charismatischen Held zu tun haben, offenbaren die exzellenten Zwischensequenzen, in denen Havoc anderen virtuellen Persönlichkeiten die Show stiehlt. Aber kommen wir zum Spiel.

Wer **Command & Conquer** kennt, fühlt sich in der Umgebung von **Renegade** sofort heimisch. Gegner, Gebäude und Fahrzeuge heißen genauso wie im Echtzeit-Strategiespiel aus dem Jahr 1995, haben allerdings eine Schönheitskur hinter sich. Die Obelisken, damals ein paar Pixel breit, ragen jetzt so hoch in die Luft, dass sie kaum auf einen Bildschirmausschnitt passen. Willkommen in der Dreidimensionalität. An der Durchschlagskraft der knallroten Verteidigungstürme hat sich nichts geändert: Wer zu lange in deren Angriffsreichweite steht, wird mit einem Schlag auf den „Alten Spielstand laden"-Bildschirm geblitzt. Tatsächlich ist **Renegade** ein Spiel, in dem Sie nonstop unterwegs sein müssen, weil der Kugelhagel von allen Seiten auf Sie einprasselt. Verschnaufpausen sind so selten wie Wasser in der Sahara. Stellen Sie sich diese Situation vor: Havoc steht in einem Tunnel mitten auf dem Präsentierteller. Um ihn herum rattern Geschütztürme. Aus jedem Winkel zischen Maschinengewehrsalven. Der Raketenwerfer macht mit den feindlichen Anlagen kurzen Prozess. Ein Dutzend bildschirmfüllende Explosionen später ist die Gefahr scheinbar

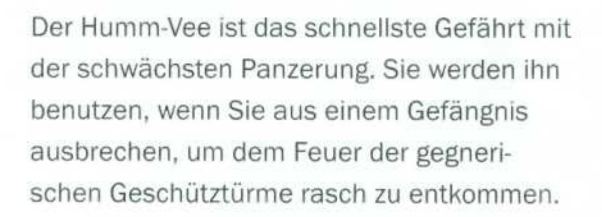
> C&C: Renegade ist **laute, aber seichte Unterhaltung, die nach Popcorn schreit** – wenn Sie Ihre Hände frei hätten.

Wenn's mal schneller gehen muss ...

Die Fahrzeuge stammen ausnahmslos aus dem Originalspiel **Command & Conquer**. Sind sie unbemannt, darf der Spieler hinters Steuer hüpfen und losbrettern. Wir stellen Ihnen die drei wichtigsten Fahrzeuge vor.

HUMM-VEE





Der Humm-Vee ist das schnellste Gefährt mit der schwächsten Panzerung. Sie werden ihn benutzen, wenn Sie aus einem Gefängnis ausbrechen, um dem Feuer der gegnerischen Geschütztürme rasch zu entkommen.

FLAMETANK



Der Flametank steht zum ersten Mal in einer engen Gasse für Sie bereit. Und genau da ist er auch am effektivsten! Auf die Entfernung verliert er seine Wirkung, denn die Reichweite der beiden integrierten Flammenwerfer ist zu gering.

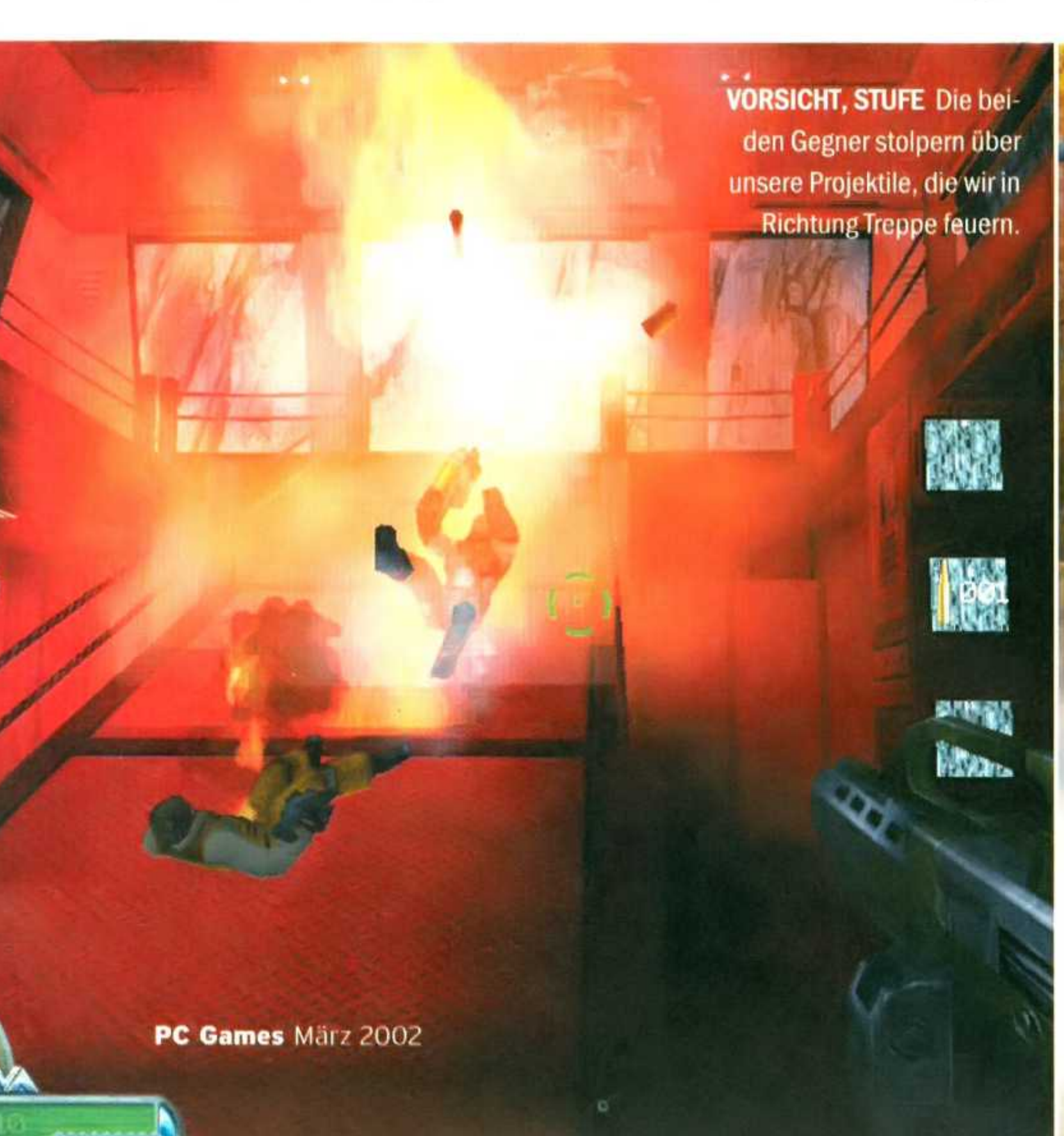
MEDIUM TANK



Der mittlere Tank ist weniger sperrig als der schwere Panzer, lässt sich aber längst nicht so gut manövrieren wie der Buggy. Verrückt: Mit dem Panzer schießen Sie sogar problemlos Helikopter vom Himmel.

gebannt, da schwirrt ein Helikopter heran und eröffnet sein Dauerfeuer. Ein Schuss mit dem Granatwerfer holt den Hubschrauber vom Himmel, lässt ihn lichterloh in Flammen aufgehen. Gleich danach bellt Havocs Befehlshaber neue Anweisungen ins Funkgerät. Puh, ganz schön anstrengend. Und verdammt überspitzt. Für die Ernsthaftigkeit, die **Operation Flashpoint** oder **Medal of Honor: Allied Assault** an den Tag legen, bleibt kein Millimeter Platz. **Renegade** ist laute, aber seichte Unterhaltung, die nach Popcorn schreit – wenn Sie Ihre Hände frei hätten.

So üppig wie die Explosionen ist das Waffenarsenal ausgefallen: Eine schallgedämpfte Pistole mit unbegrenzt viel Munition macht den Anfang, Schnellfeuergewehre gibt es in kleinen und großen Ausführungen, Schrotflinten, Flammenwerfer, Säurekanonen, vollautomatische Laserpistolen und Sprengsätze sind auch dabei – die Liste ist lang und die richtige Wahl essenziell. Im Nahkampf macht der Flammenwerfer das Überleben leichter, gegen schwere Geschütze empfiehlt sich der Raketenwerfer, entfernte Gegner verlangen nach dem Scharfschützengewehr. Was sich auf dem Papier brutal liest, ist im Spiel sanft umgesetzt. Es fließt kein Blut (nein, nein, auch kein Öl), es fliegen keine Körperteile, kurz: auch das jüngere Publikum darf bedenkenlos zugreifen. Trefferzonen gibt es trotzdem: Ein Kopfschuss sorgt für den sofortigen Exitus. Treffer im Brust- und Beinbereich sind bei weitem weniger wirkungsvoll. Gutes Zielen wird also belohnt, doch gelegentlich erschweren die Widersacher genau das, indem sie sich ducken oder im Zickzack laufen. So oft wie die computergesteuerten Figuren ein schlaues Verhalten zeigen, so oft überraschen sie durch ihre Blödheit. In der uns vorliegenden Version reagieren Söldner vereinzelt auch dann nicht, wenn Sie unmittelbar daneben mit dem Maschinengewehr Krach machen. Andere Figuren kommen in einer Seelenruhe auf Sie zugeschlendert, als wären sie auf einer Cocktail-Party. Davon weiß Westwood. In der



VORSICHT, STUFE Die beiden Gegner stolpern über unsere Projektile, die wir in Richtung Treppe feuern.



ALLES BÖSE KOMMT VON OBEN Die drei Nod-Soldaten lassen sich mit einem Fallschirm ins Kriegsgebiet herab.

TESTCENTER

Inhalt & Features

- 23 Waffen
- 3 Endgegner
- 3 Schwierigkeitsstufen
- 4 Multiplayer-Modi
- 9 Mehrspieler-Karten
- Tutorial zum Einspielen
- 8 benutzbare Fahrzeuge
- Basiert auf der **Command & Conquer**-Saga

Zahlen & Fakten

Genre:	Action
Vergleichbare Spiele:	Medal of Honor: All. Assault, Ret. to Castle Wolfenstein
Entwickler:	Westwood
Vom gleichen Entwickler:	Alarmstufe Rot 2, Emperor: Schlacht um Dune
Publisher:	Electronic Arts
Adresse des Publishers:	Innere Kanalstraße 15, 50823 Köln
Telefon des Publishers:	0221-97582-0
Offizielle Website:	westwood.ea.com/games/ccuniverse/renegade
Website des Publishers:	www.electronicarts.de
Website des Entwicklers:	www.westwood.com
Beste Fansite:	www.cnc-community.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-776633, Mo-Fr, 13-17 Uhr, € 1,21/Min.
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	1.03.2002
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	2 CDs, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	25 Stunden

Im Wettbewerb

	Return to Castle Wolfenstein	Red Faction	Command & Conquer: Renegade
GRAFIK	**88**	**70**	**63**
Detailreichtum Spielwelt	85	64	60
Detailreichtum Objekte	89	68	61
Vielfalt der Spielwelt	86	69	80
Animation der Objekte	92	80	81
Effekte	86	71	66
SOUND	**87**	**70**	**77**
Musik	77	65	65
Soundeffekte	87	80	75
Stimmen/Kommentar	89	67	91
STEUERUNG	**88**	**80**	**80**
Bedienungskomfort/Navigation	85	78	80
Präzision der Steuerung	90	77	72
Übersichtlichkeit/Perspektive	90	80	82
ATMOSPHÄRE	**88**	**71**	**74**
Spannung/Überraschungen	82	82	81
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	71	75	33
Story/Dialoge/Kommentare	78	66	92
Inszenierung	87	70	90
SPIELDESIGN	**75**	**71**	**70**
Komplexität/Spieltiefe	63	64	81
Einsteigerfreundlichkeit	76	78	72
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	81	73	69
Verhalten der Computergegner	87	75	50
Innovation	73	81	79
MEHRSPIELERMODUS	**90**	**70**	**73**
Abwechslung der Spielmodi	82	75	83
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	88	83	85
Einstellungsmöglichkeiten	92	83	83
TEST-AUSGABE:	PCG 1/02	PCG 10/01	PCG 3/02
WERTUNG:	**86**	**76**	**72**

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Pro & Contra

Grafik
- \+ Abwechslungsreiche Schauplätze
- \+ Viele Explosionen
- − Spezialeffekte sind unspektakulär
- − Maximaler Detailgrad frisst zu viel Performance

Sound
- \+ Geniale Sprachausgabe
- − Unpassendes Techno-Geklimper

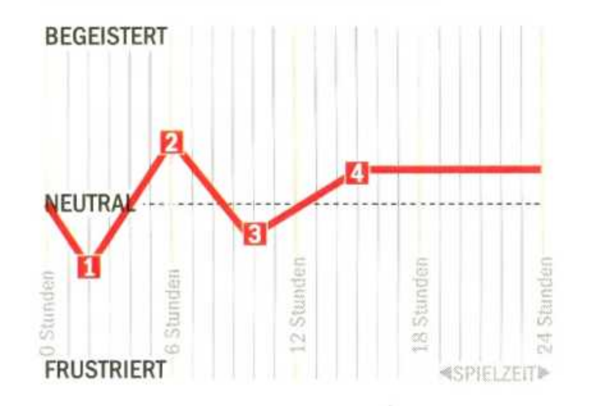
Steuerung
- \+ Modifizierbare Standard-Shooter-Steuerung
- − Die Kontrolle der Fahrzeuge ist etwas ungenau
- − Auf manchen Rechnern verzieht das Fadenkreuz

Atmosphäre
- \+ Selbstironische Charaktere
- \+ Filmreife und humorvolle Zwischensequenzen
- − Spielgrafik lässt oft keine Atmosphäre aufkommen

Spieldesign
- \+ Taktische Tiefe
- \+ Viele variierende Missionsziele
- \+ Nichtlinearer Missionsablauf
- − Unausgereiftes Gegnerverhalten

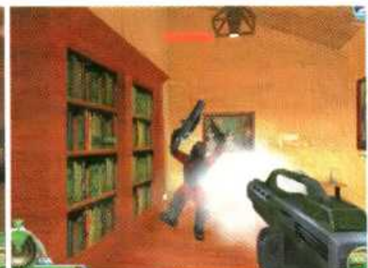
Mehrspielermodus
- \+ **Command & Conquer**-Spielmodus
- \+ Eigener Westwood-Server
- − Deathmatch in anderen Shootern spaßiger

Motivationskurve





1 Grafik-Enttäuschung: Westwoods Engine kann nicht mit der Konkurrenz mithalten.



2 Die Zwischensequenzen sind genial, die Aufträge abwechslungsreich. Die Spannung steigt.



3 Schade, dass die Innenlevels, die jetzt häufiger auftreten, so unspannend geraten sind.



4 Der erste Endgegner war klasse. Es geht ohne Umwege weiter. Wie wohl die Story ausgeht?

Leistungs-Check

C&C: Renegade schreit nach RAM und noch mehr RAM. Selbst mit 256 MB Hauptspeicher ist kein völlig ruckelfreies Spielen möglich. Das gibt's erst mit 512 MB RAM. Wer keine Geforce3-Grafikkarte im Rechner hat, sollte die allgemeine Grafikqualität im Spiel auf 70 % herunterregeln. Die Einbußen in Sachen Qualität halten sich dann noch in Grenzen – und das Spiel läuft richtig flüssig.





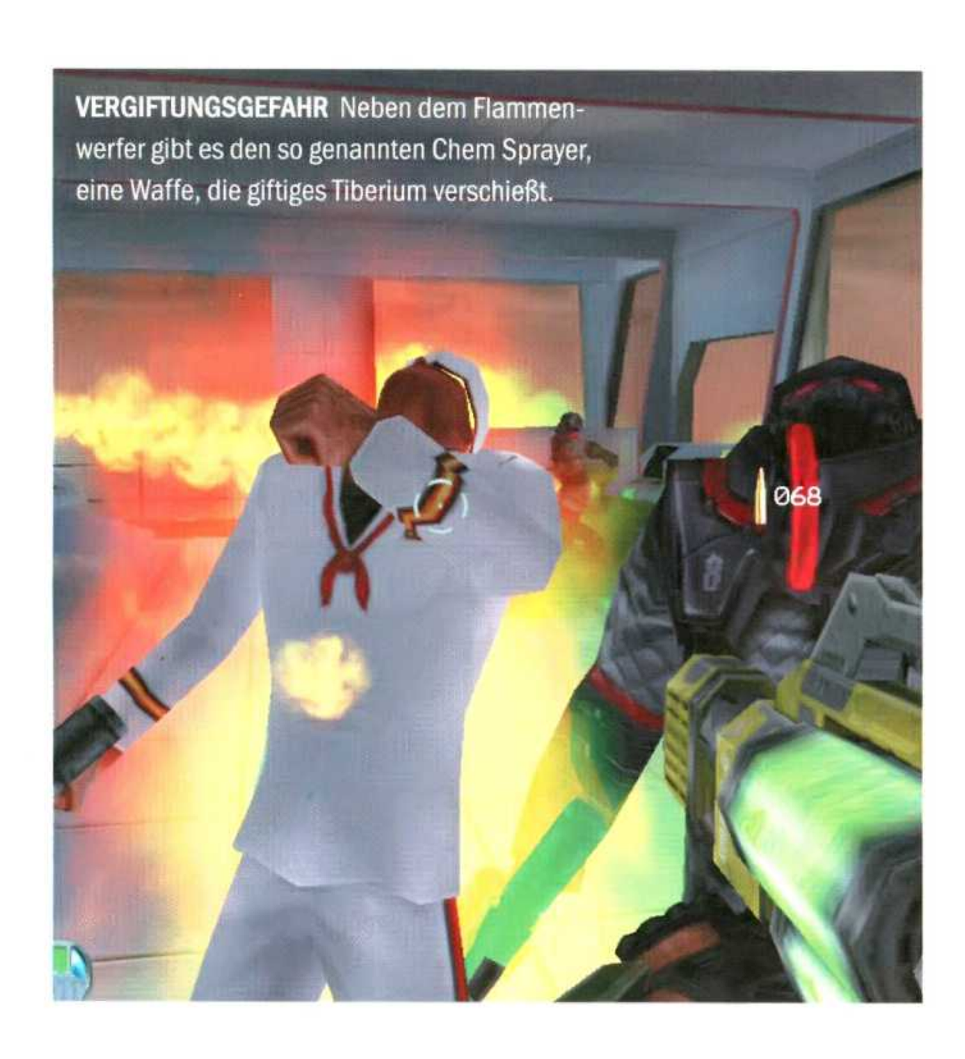
WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal

MINIMALE DETAILS

	640 x 480						800 x 600						1.024 x 768					
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce256	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 MX	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Kyro II	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo5	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal
GeForce2 GTS	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal

MAXIMALE DETAILS

	640 x 480						800 x 600						1.024 x 768					
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce256	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce2 MX	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Kyro II	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo5	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Akzeptabel
GeForce2 GTS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce2 Pro	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce3	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel



VERGIFTUNGSGEFAHR Neben dem Flammenwerfer gibt es den so genannten Chem Sprayer, eine Waffe, die giftiges Tiberium verschießt.

Verkaufsversion sollen sich die Mannen deshalb angeblich klüger verhalten – was wir für die nächste Ausgabe nochmals überprüfen werden. Den mutierten Kreaturen, auf die Sie im späteren Spielverlauf stoßen, verzeiht man ihre Dummheit gerne: Große, undefinierbare Schleimbälle, die sabbernd über den Boden flutschen und Zombies, die grünen Schleim spucken, sind nur zwei Beispiele für solche Monster.

Zu verdanken haben Sie das den fiesen Nod-Brüdern, deren wahnsinnige Wissenschaftler mittels Tiberium und Genmanipulation eine Mutanten-Armee heranzüchten. Drei Forscher der Nod-Streitkräfte befinden sich zu allem Überfluss in der Gewalt der Feinde. Sie müssen den Retter spielen und die Entführten, darunter den aus dem Original-Spiel bekannten Dr. Moebius, befreien. Das klingt einfach, wird sich aber hinziehen wie Hubba Bubba. Bis es so weit ist, werden Sie Bomben in feindlichen Gebäuden anbringen, Computer hacken, gegnerische Basen infiltrieren, Widerstandskämpfer unterstützen, aus einem Gefängnis ausbrechen, ein U-Boot kapern und mehr. Vieles davon findet in großen Frischluftgebieten statt: am Strand, im Schneegebirge, in der Wüste oder auch auf den Straßen einer Altstadt. Selten vermittelt **Renegade** das „Einer gegen alle"-Gefühl: Oft tummeln sich auf den Schlachtfeldern nicht nur Gegner, sondern auch Mitstreiter der eigenen Armee. Reguläre GDI-Truppen werden überwiegend an Ihrer Seite agieren, in einer belagerten Stadt dürfen Sie auf die Hilfe der Widerstandskämpfer zählen. In anderen Aufträgen müssen Sie Einzelpersonen eskortieren. Die computergesteuerten Kameraden verhalten sich allerdings auch nicht besonders intelligent und rennen bei jeder sich bietenden Gelegenheit ins Kreuzfeuer. Aber sie lassen den Eindruck entstehen, dass es sich um einen großen Krieg handelt. Überhaupt ist es das, was **Rene-**

Mehr **Mehrspieler-Spaß**

Deathmatch, Capture Dr. Moebius, Command & Conquer, King of the Hill – so heißen die Mehrspielermodi. Wir verraten Ihnen, was sich dahinter verbirgt.

Was Deathmatch ist, weiß jeder. In King of the Hill gewinnt derjenige, der am längsten eine Stellung hält. Capture Dr. Moebius ist eine abgewandelte Form der berühmten Capture-the-Flag-Flaggenhatz. Sie müssen versuchen, Dr. Moebius in die eigene Basis zu eskortieren, ohne dass er das Zeitliche segnet. Am interessantesten von allen Modi ist aber die **Command & Conquer**-Variante. Darin versuchen zwei Teams, die jeweils gegnerische Basis auszuschalten, die so funktioniert wie im Echtzeit-Strategiespiel. Ein Kraftwerk sorgt dafür, dass Ihre Gebäude genug Saft haben und ihre Arbeit tun. Der Tiberium-Sammler bringt Tiberium in die Raffinerie, zum Dank winkt Geld. Davon können Sie Ihre Figur aufrüsten, Fahrzeuge (Buggys, Panzer etc.) kaufen oder sich beispielsweise zum Raketensöldner oder Scharfschützen aufwerten lassen. Wenn alle gegnerischen Gebäude vernichtet sind, ist das Spiel zu Ende. Alternativ reicht es, eine Art Nuklearschlag aufs feindliche Hauptquartier zu lenken. Doch dazu müssen Sie selbiges erst einmal infiltrieren, was zum schwierigen Unterfangen wird, wenn dort Geschütztürme installiert sind.

GELD SCHEFFELN Der Sammler bringt Tiberium in die Raffinerie. Vom Geld rüsten Sie sich an Terminals mit besseren Waffen aus.



Das Problemkind: die Grafik

Die Grafikqualität variiert in **Renegade** so stark, dass wir uns gelegentlich die Frage stellen mussten: Haben zwei verschiedene Grafik-Designer-Teams am Spiel mitgewirkt?



Wir sind in die Toiletten der Nod-Basis vorgedrungen. Auch wenn wir zugeben müssen, dass dieser Ort nicht wirklich von Belang ist, so ist uns doch die misslungene Grafik ins Auge gefallen. Die Umgebung ist eckig und wirkt, als hätten die Programmierer vergessen, Texturen draufzukleben.



Dass es auch anders geht, zeigt die Strand-Mission: Jetzt laufen Sie nicht mehr durch eckige, einfarbige Räume, sondern durchqueren verschlungene Pfade und ergründen Höhlen, deren Eingänge von einem Wasserfall verdeckt werden. Davon, liebe Entwickler, hätten wir gerne mehr gesehen!

gade perfekt hinkriegt: Ständig heulen Flugzeuge über Ihrem Kopf und werfen Bomben. In aller Regelmäßigkeit fliegen feindliche Helikopter neue Soldaten ins Kriegsgebiet ein, die sich vor Ihrer Nase abseilen. In einer Mission kämpfen Sie am Strand, während in der Ferne ein Schlachtschiff auf dem Meer Raketen in Richtung Küste abfeuert. Es ist mächtig was los und Sie dürfen beeinflussen, wie mächtig: Wer die Flakgeschütze eines gegnerischen Stützpunktes ausschaltet, kriegt Luftunterstützung von den GDI-Truppen gesandt, weil die dann freie Bahn haben. Wenn Sie feindliche Landeplätze zerbomben, verringert sich die Wahrscheinlichkeit, dass der Rivale mit Flugzeugen angreift. In einer Mission müssen Sie an einem Obelisk vorbei. Dazu dringen Sie ins Gebäude für die Stromversorgung ein, fahren mit dem Aufzug nach unten, schalten dort alle Wachen aus und bringen eine Sprengladung am Hauptcomputer an. Voilà, ohne Strom sind die Verteidigungstürme wertlos. Wenn Sie sich aufwendig durch einen gegnerischen Stützpunkt kämpfen und selbigen mit einer Bombe lahm legen, ohne dass dies verlangt ist, wird sich Ihr Vorgesetzter wundern und fragen: „Ich weiß, das ist Ihr Job, aber müssen Sie wirklich alles in die Luft jagen?" Nun, was Nick „Havoc" Parker von Vorgesetzen hält, haben Sie ja eingangs gelesen. THOMAS WEISS



RÜCKENDECKUNG In einigen Missionen helfen Ihnen Kameraden, indem sie an Ihrer Seite kämpfen.

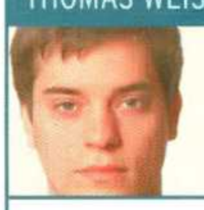
MEINUNG
CHRISTIAN MÜLLER



Innen hui, außen pfui: **C&C: Renegade** stolpert über altbackenes Leveldesign und Grafik-Schwächen.

Von den Kollegen habe ich nur ein Kopfschütteln bekommen. Dennoch, ich bleibe dabei: Mir macht **Renegade** wirklich Spaß. Natürlich ist Westwoods Ausflug ins Action-Genre kein Vergleich zu den Shooter-Referenzen **MoH: Allied Assault** oder **Return to Castle Wolfenstein.** Da gibt es kein großartiges Taktieren, keine schweißtreibenden Schleich-Missionen, von Realitätsnähe ganz zu schweigen: Hier kann ich einfach draufhalten und den Nods ein riesiges Waffenarsenal entgegenspucken. **Renegade** ist ein Fun-Shooter, ein Arcade-Spiel, mehr nicht. Dafür sind die technischen Mängel einfach zu gravierend, was besonders ärgerlich ist. Aber wovon die **C&C**-Macher wirklich etwas verstehen, ist das Geschichtenerzählen. Missions-Ziele ändern sich ständig, ich bekomme Bonus-Aufgaben oder kann meinen Spiel-Charakter Havoc in tollen Videosequenzen bewundern. Wo gibt's das noch bei Ego-Shootern?

MEINUNG
THOMAS WEISS



Renegade erinnert mich an **Wing Commander 3**: Ich spiele es vor allem wegen der Zwischensequenzen.

Havoc würde sagen: „Man muss der Wahrheit ins Auge blicken." Und die sieht nun mal so aus, dass **Renegade** zwar viel Spaß macht, aber nicht der erhoffte Hit ist. Weil die Gegnerintelligenz noch nicht 100%ig funktioniert (allerdings wird versprochen, dass dieses Problem in der endgültigen Version behoben ist). Weil die Grafik zu durchschnittlich ist – hey, selbst **Counter-Strike** hat zuweilen bessere Texturen! Weil der allgemeine Feinschliff fehlt. Beispiel: Meine Spielfigur tapst in einer Geschwindigkeit durch die Levels, die auch nach einer Kanne nicht entkoffeiniertem Kaffee einschläfernd wirkt – warum können selbst Nichtspielercharaktere schneller rennen? Zum Glück hat **Renegade** abwechslungsreiche, gelegentlich sogar richtig hübsche Schauplätze, lange Missionen und einen liebenswerten Hauptdarsteller. Der rettet das Produkt vor dem Absturz in die Mittelmäßigkeit. Danke, Havoc!

TESTURTEIL
C&C: RENEGADE

ENTWICKLER Westwood
ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 01.03.2002
SPRACHE Deutsch

BENÖTIGT CPU 450 MHz, 128 MB RAM, HD: 1.000 MB
EMPFOHLEN CPU 1.000 MHz, 512 MB RAM, HD: 1.000 MB

UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback

MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk 32, Internet 32, 1 Spieler pro Packung

72

Kategorie	Wertung
GRAFIK	63%
SOUND	77%
STEUERUNG	80%
ATMOSPHÄRE	74%
SPIELDESIGN	70%
MEHRSPIELER	76%





ALTERSEMPFEHLUNG 18+

Medal of Honor: Allied Assault (dt.)



REICHSADLER Die Nazi-Symbole wurden durch unbedenkliche Balken- und Eiserne Kreuze ersetzt.



WEITBLICK Um große Sichtweiten zu genießen, ist ein schneller Rechner der Gigahertz-Klasse Pflicht.

Die Gegner fluchen überall auf Deutsch, der Titelheld nur hier zu Lande. **Ein Nachtest der lokalisierten Fassung.**

Allen, die angesichts blutleeren Kanonenfutters gleich „Zensur!" brüllen, sei gesagt: Bei **Medal of Honor: Allied Assault** fließt auch im US-Original kein Lebenssaft. Und das beeinträchtigt die spektakuläre Ego-Shooter-Erfahrung kein bisschen. Die Unterschiede bei der deutschen Version halten sich in Grenzen. Das Weltkriegs-Szenario gebietet natürlich grafische Änderung, wie den Austausch verfassungsfeindlicher Symbole. Nett, dass die Texturenmaler dabei gleich einige Fehler („Eigenschaft Deutsche Wehrmacht" statt „Eigentum") ausgebessert haben. Bleibt die Soundabteilung: Die gegnerischen Offiziere und Soldaten sprechen auch in der US-Fassung in ihrer Landessprache – übrigens ohne Untertitel. Anpassen mussten die Tontechniker da nur einige mittlerweile nicht mehr gebräuchliche Grußformeln. Bei den durchgehend akustisch kommentierten Missionsbeschreibungen und Videosequenzen gab es da schon mehr zu tun. Was bleibt sind diverse, nicht immer ganz glücklich angepasste Bildschirmtexte, Beschriftungen und das Handbuch. Am Spielablauf hat sich nichts geändert. In der Rolle Mike Powells ballern Sie sich durch Dörfer in Nordafrika, U-Boot-Basen in Norwegen und Kleinstädte in Frankreich. Was dabei so spannend ist, sind die streng geskripteten Missionen, die Sie zur Hauptperson in einer wirklich filmreifen Erfahrung machen. RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Auch in der deutschen Version ist Medal of Honor: Allied Assault eine Klasse für sich.

Ich habe **Medal of Honor: Allied Assault** bereits zweimal durchgespielt und bin nun schon im dritten Anlauf. Electronic Arts' Ego-Shooter spielt sich nicht nur wie ein Kinofilm, ich kann ihn auch genau wie Kino-Klassiker immer wieder sehen beziehungsweise spielen. Allerdings ist das Action-Epos stellenweise fast genauso beklemmend wie Kriegsfilme vom Schlage eines **Der Soldat James Ryan**. **Return to Castle Wolfenstein** ist wegen des abgedrehten Szenarios leichter verdaulich.
Die Lokalisierungs-Abteilung hat durchweg gute bis sehr gute Arbeit abgeliefert. Gerade die im Original schlicht geniale Klangkulisse ist auch in der deutschen Version ein Traum. Und dass die Gegner blutleer sind, ist mir schon früher nicht negativ aufgefallen. Für Action-Fans führt an **Medal of Honor: Allied Assault** kein Weg vorbei.

TESTURTEIL
MEDAL OF HONOR: AA (DT.)

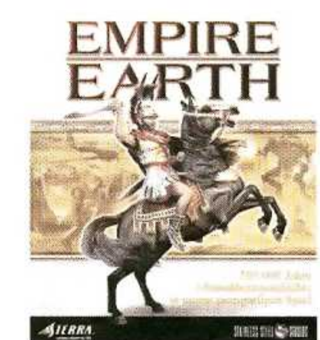
86

ENTWICKLER Microsoft	**ANBIETER** 2015
PREIS Ca. € 40,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 500 MHz, 128 MB RAM, HD: 800 MB	**EMPFOHLEN** CPU 1.000 MHz, 256 MB RAM, HD: 1.200 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 32, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 32

Kategorie	Wertung
GRAFIK	82%
SOUND	94%
STEUERUNG	89%
ATMOSPHÄRE	89%
SPIELDESIGN	74%
MEHRSPIELER	90%

Abo-Attacke

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als kostenloses Dankeschön das Echtzeit-Strategiespiel Empire Earth.



Antike Streitwagen bauen, mittelalterliche Bogenschützen ausbilden, im Ersten Weltkrieg mit Doppeldeckern die Panzer-Brigaden attackieren, mit futuristischen Atom-U-Booten gegnerische Flotten versenken – all das ist möglich in **Empire Earth**. Das epische Echtzeit-Strategiespiel gilt als legitimer Thronfolger von **Age of Empires 2** und verpackt die Menschheitsgeschichte in prächtiger 3D-Grafik. Auf Wunsch können Sie sich bis aufs Schlachtfeld heranzoomen. Im Mehrspielermodus werden Sie vor allem die ausgeklügelte Balance von Einheiten, Technologiebaum und Gebäuden zu schätzen wissen.

Hardware-Voraussetzungen:
Pentium II 350 MHz, 64 MB RAM, 450 MB Festplattenspeicher, 3D-Grafikkarte (AGP 4 MB/PCI 8 MB), CD-ROM-Laufwerk

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. **Für Österreich:** Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.
Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: www.pcgames.de

PC Games im Abo:

Europas großes PC-Spiele-Magazin kommt immer praktisch und pünktlich per Post nach Hause (die Gebühr bezahlt natürlich der Verlag).

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.



- [ ] JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
  (€ 55,20/Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr)
- [ ] JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** mit CD-ROM und Vollversion.
  (€ 104,40/Jahr (= € 8,70/Ausg.); Österreich € 116,40/Jahr)
- [ ] JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
  (€ 55,20/Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games PLUS und PC Games DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

„Empire Earth" (Art.-Nr. 002059)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Games CD, PC Games PLUS oder PC Games mit DVD!

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- [ ] Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
  Kreditinstitut:
  Konto-Nr.
  BLZ
- [ ] Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

VIDEO

DEMO

Auryn Quest

SENSO In einem der Mini-Rätsel spielen Sie auf diesen Säulen eine Melodie nach.

TAGCHEN Hin und wieder geben Einheimische Tipps zum Weiterkommen oder stellen neue Aufgaben.

Michael Endes **Unendliche Geschichte** lässt viel Raum für Fantasien - auch für ein Jump & Run.

Mit der berühmten Buchvorlage hat **Auryn Quest** zwar auch nicht mehr gemein als Gina Wild mit Mutter Teresa, dafür entfaltet es aber ein ganz eigenes Flair. Denn auch wenn die Technik der Zeit hinterherhinkt, ist die digitale Welt doch sehr fantasievoll aufgebaut und verbreitet vor allem dank heimeliger Lichteffekte eine märchenhafte Atmosphäre. Mit den Augen des Protagonisten erkunden Sie verzweigte Höhlensysteme, unterirdische Flüsse und Lavaseen, Berghänge und weitläufige Hallen. Sie springen über laufende Räderwerke, hüpfen von Plattform zu Plattform, durch drehende Ringe oder balancieren auf schmalen Stegen – immer auf der Suche nach pulsierenden Leuchtkugeln, von denen Sie mindestens eine Hand voll finden müssen, damit sich der Levelausgang öffnet. Doch nur wenn Sie besonders fleißig sammeln, bricht das Siegel zur letzten der fünf Welten. Sofern Sie nicht gerade im Laufschritt Abgründe überwinden, versuchen Sie sich an kleinen Rätseleinlagen, etwa wenn Sie auf Säulen eine vorgegebene Melodie nachspielen sollen oder ein paar Knuddelmonster ablenken, die einen wichtigen Schlüssel bewachen. Die Gehirnwindungen geraten dabei allerdings nie in Überhitzungsgefahr, zumal regelmäßig mehr oder weniger freundlich gesinnte Ureinwohner Fantasiens Tipps zum Vorankommen geben.

RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL AURYN QUEST

ENTWICKLER Attaction
ANBIETER Shoebox
PREIS Ca. € 20,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 233	Pentium III 600
32 MB RAM	128 MB RAM
HD: 650 MB	HD: 650 MB

UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback

MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk –, Internet –, 1 Spieler pro Packung

Wertung	
GRAFIK	65%
SOUND	63%
STEUERUNG	42%
ATMOSPHÄRE	51%
SPIELDESIGN	55%
MEHRSPIELER	-

59

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Kein Spiel für Profis, aber für Einsteiger ein netter Zeitvertreib.

Wer sich von **Auryn Quest** die Spieltiefe eines Konsolen-Jump&Runs wie **Sonic Adventure 2** erhofft, wird enttäuscht: Profi-Zocker dürften trotz spärlich verteilter Speicherpunkte kaum einen Nachmittag für ihr Abenteuer brauchen, vorausgesetzt das doch recht dünne Kugelsammel-Spielprinzip kann sie überhaupt so lange fesseln. Als Budget-Mitbringsel für Einsteiger taugt **Auryn Quest** aber allemal, denn die Welten sind wirklich schön gestaltet und die Geschicklichkeitseinlagen und Rätsel angenehm fair – schon alleine weil sich durch die Ego-Perspektive die genretypischen Probleme mit der Kamerasteuerung in Wohlgefallen auflösen. Wenn es die Entwickler doch nur geschafft hätten, mehr aus dem Hintergrund der **Unendlichen Geschichte** herauszuholen – ihr Erstlingswerk wäre ein richtig nettes Abenteuer geworden.



SCHRECKLICH Mit harmlosen Verrenkungen erschrecken die zwei zur Auswahl stehenden Monster die Kinderdummys.



SPRUNGHAFT Der Abenteuerpart des Spiels beschränkt sich auf einfache Hüpfeinlagen.



LEHRREICH Gelegentlich gibt Mr. Waternoose Tipps zum weiteren Vorgehen.

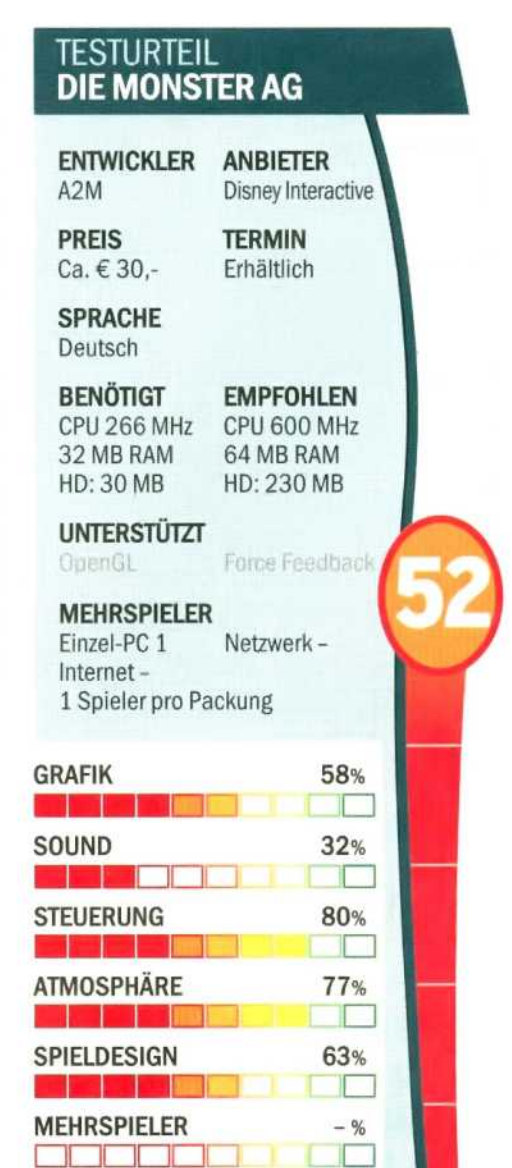
Die Monster AG

Kinder sind gefährlich. Vor allem für Monster. Gut, dass es auf der Schreckens-Insel ein Ungeheuer-Trainingscamp gibt.

Mike und Sulley, zwei nette Monster, nehmen an einem Lehrgang teil, um auf die Gefahren ihrer allnächtlichen Arbeit besser vorbereitet zu sein. Wie in dem soeben angelaufenen Kinofilm erklärt wird, besteht die Aufgabe eines Monsters darin, Schreie zu sammeln – und genau dies wird in dem Action-Adventure **Die Monster AG: Schreckens-Insel** geübt.

In 16 Levels muss man Nervis erschrecken, Kindernachbildungen unterschiedlichster Coolness. Während man die einfacheren dieser Roboter mit einem simplen „Buh" zum Kreischen bringt, muss man für die Hartgesottenen schon ernst zu nehmende Grimassen schneiden. Hierfür wird neben einer einfachen Tastenfolge der so genannte Monsterschleim benötigt, der auf den Schauplätzen einzusammeln ist. An dieser Stelle wird **Die Monster AG** zum Action-Adventure: Der Schleim ist oftmals an schwer zugänglichen Stellen versteckt, die nur durch Knobeleien und Akrobatikeinlagen zu erreichen sind. Aber erst mit einem ausreichend hohen Schleim-Level können derart viele Nervis erschreckt werden, dass der Lehrgang mit einer Goldmedaille abgeschlossen werden kann.

Nach jeweils fünf erfolgreich erschreckten Nervis wird der Spieler mit halbwegs sehenswerten Ausschnitten aus dem Kinofilm belohnt – wer den Kino-Trailer aber bereits kennt, dem wird hier fast nichts Neues geboten. HARALD WAGNER



TESTURTEIL
DIE MONSTER AG

ENTWICKLER A2M	**ANBIETER** Disney Interactive
PREIS Ca. € 30,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 266 MHz, 32 MB RAM, HD: 30 MB	**EMPFOHLEN** CPU 600 MHz, 64 MB RAM, HD: 230 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet –, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk –

52

Wertung	%
GRAFIK	58%
SOUND	32%
STEUERUNG	80%
ATMOSPHÄRE	77%
SPIELDESIGN	63%
MEHRSPIELER	–%

MEINUNG
HARALD WAGNER



Letztendlich geht es nur darum, auf die immer gleiche Weise 128 Nervis zu erschrecken.

Während der Kinofilm auch Erwachsene zum Kreischen bringt, wendet sich **Schreckens-Insel** ausdrücklich an Sechs- bis Zehnjährige. Aber selbst den Jüngsten dürfte die mangelnde Abwechslung bald unangenehm auffallen, schließlich geht es letztendlich nur darum, auf die immer gleiche Weise insgesamt 128 Nervis zu erschrecken. Drei gelegentlich eingestreute Rennspiele lockern das Treiben nur für Minuten auf. All dies findet in Landschaften statt, die bei weitem nicht ausreichend groß und anspruchsvoll sind, um wie beispielsweise in Spielen wie **Tomb Raider** oder **Harry Potter** bereits durch ihre bloße Existenz zu unterhalten. Für Motivation sollten vermutlich eher die aus dem Kinofilm entnommenen Videosequenzen sorgen, doch diese sind für einen solch hehren Zweck viel zu kurz.

BOROS

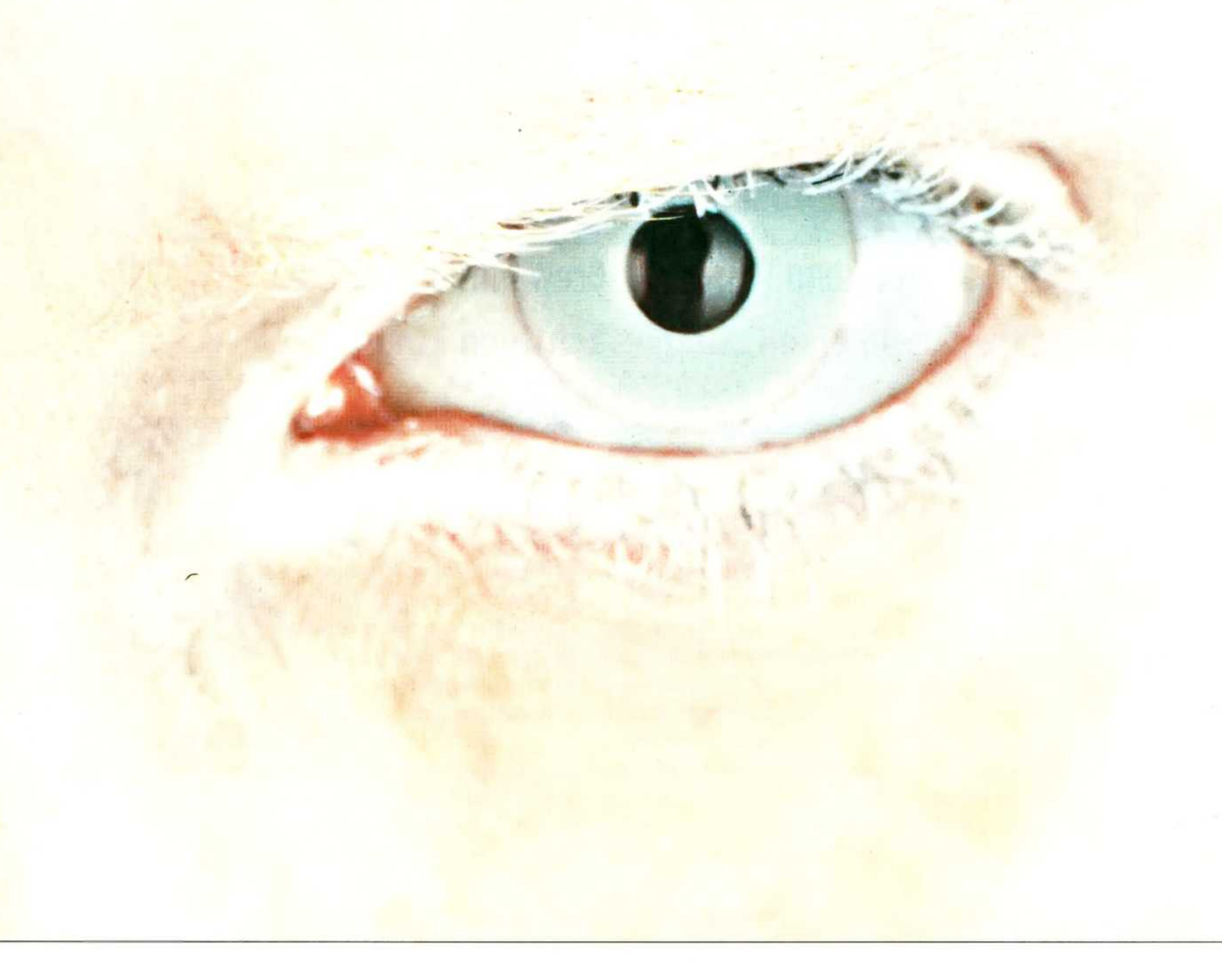
<GO TO>./MU



LOADING

EIN NEUES, GROSSES, GLITZERNDES DING, WIE DU NOCH KEINS GESEHEN HAST. DRÜCK DIE KNÖPFE. ES GEHÖRT DIR. ES IST FUNKY, STYLISH, KREATIV. ES IST 24 STUNDEN FÜR DICH DA. ES IST 24 STUNDEN WELTWEIT VERNETZT, 24 STUNDEN INTERAKTIV MIT DIR. HOL ES DIR AUFS TV, HOL ES DIR AUF DEN PC. SIEH ES AN, ES IST SCHÖN UND INTERESSANT. ES KLINGT GUT. ES TUT JEDE SEKUNDE ETWAS NEUES UND HEISST VIVA PLUS.

SIC/ TV PLUS







Rayman M



FARBENFROH Die Effekte von Rayman M füllen den Bildschirm im Spielmodus Lum Fight fast permanent mit buntem Licht.

KNAPP Kurz vor dem Lum friert uns Globox mit dem Eisball ein und schnappt uns die Leuchtkugel vor der Nase weg.

DUMM Während wir von Plattform zu Plattform springen, läuft der Computergegner durch den verlangsamenden Schleim. Das macht das Siegen einfach.

Als Action- und Rennspiel-Crew hinterlässt die **Rayman-Truppe einen mittelprächtigen Eindruck.**

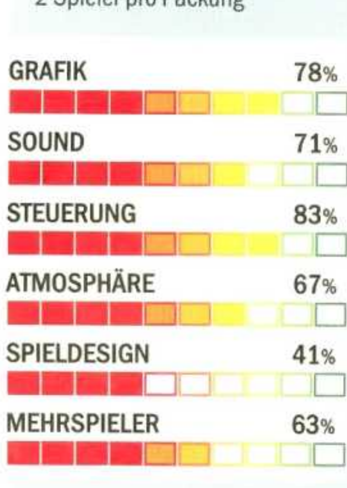
Wer hätte das gedacht: Nachdem Rayman in seinem zweiten Abenteuer noch gegen Klingenbart und seine Robo-Piraten gekämpft hat, versammelt sich die halbe Belegschaft des famosen Jump & Runs zum gemeinsamen Wettstreit in **Rayman M**. Dabei treten der Titelheld, Globox, die Kleinlinge und eben die einstigen Fieslinge in den zwei Disziplinen „Rennspiel" und „Kampfspiel" gegeneinander an. Beide verfügen über je drei Varianten, die durch Ihre unterschiedlichen Anforderungen für Abwechslung sorgen. Im Kampfspiel gibt es beispielsweise eine Art Deathmatch, während Sie in der Variante Lum Spring als Erster fünf Lums (leuchtende Kugeln) einsammeln müssen. Im Wettlauf sprinten Sie gegen die Uhr oder Kontrahenten. Fast alle der interessanten Strecken sind sehr ordentlich gestaltet und bieten verschiedene Abkürzungen, um die Kontrahenten auszutricksen. Doch obwohl auch die Grafik mit bunten Effekten und sehr guten Animationen aufwartet, macht **Rayman M** nur für kurze Zeit Spaß. Denn schnell hat man alle Levels, Strecken und Spielmodi gemeistert, Bonusfiguren freigeschaltet. Und es gibt keinen Grund, mehr als einmal gegen die computergesteuerten Gegner anzutreten, was das Augenmerk auf den Mehrspielermodus richtet. Allein: Es gibt nur einen Splitscreen-Modus, in dem gerade mal zwei Spieler gegeneinander antreten dürfen. GEORG VALTIN

TESTURTEIL RAYMAN M

ENTWICKLER Ubi Soft	**ANBIETER** Ubi Soft
PREIS Ca. € 50,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 400 MHz, 64 MB RAM, HD: 500 MB	**EMPFOHLEN** CPU 800 MHz, 256 MB RAM, HD: 600 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 2, Internet -, 2 Spieler pro Packung	Netzwerk -

61

Kategorie	Wertung
GRAFIK	78%
SOUND	71%
STEUERUNG	83%
ATMOSPHÄRE	67%
SPIELDESIGN	41%
MEHRSPIELER	63%



MEINUNG
GEORG VALTIN



Rayman M macht Spaß, aber nur kurz: Auf Dauer bietet der Action-Mix leider zu wenig.

Da kann der Sympathiebonus für den gliedmaßenlosen Knuffelheld noch so groß sein: **Rayman M** fällt in Sachen Spielspaß und Dauermotivation deutlich schwächer als die gleichnamigen Jump&Run-Abenteuer aus. Dabei ist das Spiel keineswegs schlecht, im Gegenteil: Handwerklich gibt's bei Grafik, Steuerung, Atmosphäre und Sound eigentlich wenig zu meckern, nur hat man nach wenigen Spielstunden eben auch schon alles gesehen. Das liegt unter anderem am leicht durchschaubaren Verhalten der computergesteuerten Gegner, die Siege in beiden Wettbewerbstypen doch recht einfach machen. Es fehlt irgendwie der Kick, das Besondere, das Überraschungsmoment. Enttäuschend ist aber in erster Linie, dass die Duelle gegen menschliche Gegner nur im Splitscreen-Modus möglich sind. Für ein Spiel, das ausdrücklich auf den Mehrspieleraspekt ausgelegt ist, ist das einfach viel zu wenig.

Hugo: Diamantenfieber



PEITSCHENHIEB Hexana hat böse Krokodile als Wachen engagiert, die Sie aber mit Peitschenschlägen ausschalten können.

Um versklavte Kikus zu befreien, **rennt, springt und peitscht** sich Hugo durch den Dschungel.

Großalarm im Hugo-Land: Die böse Hexana ist zurück und hat diesmal die Formel für das unendliche Grauen in der Tasche. Dafür braucht sie schwarze Diamanten, die sie von versklavten Kikus auf der Dschungelinsel abbauen lässt. Einmal mehr liegt es in den Händen von Hugo, der Hexe das Handwerk zu legen. Zu diesem Zweck steuern Sie den Kobold durch die 3D-Landschaft, springen über Hindernisse oder von Plattform zu Plattform, weichen Gegnern aus oder machen diese mit einem Peitschenschlag unschädlich. Auf Ihrem Weg durch den Dschungel sammeln Sie außerdem Diamanten ein und befreien Kikus; mitunter frischen Power-ups die Lebensenergie wieder auf, die durch Feindkontakt schon mal in den Keller rutschen kann. Wie alle bisherigen **Hugo**-Spiele richtet sich auch **Diamantenfieber** klar an ein sehr junges Publikum zwischen sechs und zwölf Jahren. Entsprechend putzig sind Grafik, Sound und Schwierigkeitsgrad gehalten. An manchen Stellen erschwert allerdings die unglücklich gewählte Kameraperspektive die Orientierung, so dass Hugo so manche Passage mehrfach durchqueren muss. GEORG VALTIN

TESTURTEIL
HUGO: DIAMANTENFIEBER

ENTWICKLER ITE Media — **ANBIETER** NBG

PREIS Ca. € 25,- — **TERMIN** Erhältlich

SPRACHE Deutsch

BENÖTIGT CPU 200 MHz, 32 MB RAM, HD: 100 MB — **EMPFOHLEN** CPU 400 MHz, 64 MB RAM, HD: 100 MB

UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback

MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk –, Internet –, 1 Spieler pro Packung

48

Kategorie	Wertung
GRAFIK	35%
SOUND	31%
STEUERUNG	72%
ATMOSPHÄRE	56%
SPIELDESIGN	31%
MEHRSPIELER	–



Action Pack



STARLANCER Der inoffizielle Wing-Commander-Nachfolger



CRIMSON SKIES Futuristische Flieger aus den 40ern



METAL GEAR SOLID Dunkle Ecken sind des Helden liebstes Versteck.

Drei **Spiele-Geheimtipps** werben gebündelt und zum Budget-Preis erneut um die Publikumsgunst.

In den Verkaufscharts nahmen die Vollpreisausgaben des Trios keine Spitzenplätze ein. Hoffentlich klappt's diesmal besser, denn **Starlancer**, **Crimson Skies** und **Metal Gear Solid** gehören noch immer zu den besten ihres Genres. **Starlancer** als Weltraum-Actionspiel im **Wing Commander**-Stil, **Crimson Skies** als fulminant inszenierter Flugzeug-Shooter in einer fiktiven 40er-Jahre-Welt und schließlich der Schleich-Thriller **Metal Gear Solid**. Letzterer ist vielleicht der schwächste Titel des Dreierpacks. Zwar funktioniert die Mischung aus Schleichen und Schießen ebenso gut wie bei **Dark Projekt** oder **Deus Ex**, mit dem nervigen Speichersystem und der veralteten Technik reicht's aber „nur" für die Note zwei minus. Eine Liga höher spielen die beiden Shooter: Beide filmreif in Szene gesetzt – sieht man von der verbockten deutschen Übersetzung von **Starlancer** ab –, beide mit spektakulärer Technik, beide mit spannenden, actionreichen Missionen, beim einen im All, beim zu Unrecht unterschätzten **Crimson Skies** auf der Erde. Leider fehlen bei **Starlancer** die in **Wing Commander** so beliebten Ausflüge in die Bar, um einfach mal mit Nebenfiguren zu quatschen. Dafür entschädigen flotte Flugmanöver und bildschirmfüllende Lichteffekte.

RÜDIGER STEIDLE

Spiel	Wertung
Crimson Skies	81%
Metal Gear Solid	79%
Starlancer	84%

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Keine Ausreden mehr: Ab in den Laden und kaufen!

Wer sich auch nur ein wenig für Actionklassiker à la **Wing Commander** erwärmen kann und **Crimson Skies** oder **Starlancer** noch nicht in seiner Sammlung hat, für den ist das **Action Pack** ein echter Pflichtkauf. Und wer von **Metal Gear Solid** noch nichts gehört hat, der hat die letzten drei Jahre wohl auf einer Insel ohne Internetanschluss verbracht. Alles in allem ist Microsofts Spielesammlung eine mehr als lohnenswerte Investition für Actionspieler. Denn auch wenn man den Shootern ansieht, dass sie schon einige Zeit auf dem Buckel haben – an Spannung haben sie nichts eingebüßt. Einen guten Joystick und ein solides Gamepad (für den Konsolen-Sprössling **Metal Gear Solid**) vorausgesetzt, öffnet der **Microsoft Action Pack** einen ganzen Monat lang allabendlich die Pforten zu einem neuen, abenteuerlichen Universum.

TESTURTEIL CLASSICS
ACTION PACK

82

ENTWICKLER Microsoft
ANBIETER Microsoft
PREIS Ca. € 35,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch

BENÖTIGT CPU 400 MHz, 64 MB RAM, HD: 300 MB
EMPFOHLEN CPU 800 MHz, 128 MB RAM, HD: 1.000 MB

UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback

MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk 8, Internet 8, 1 Spieler pro Packung

Kategorie	Wertung
GRAFIK	79%
SOUND	81%
STEUERUNG	76%
ATMOSPHÄRE	74%
SPIELDESIGN	76%
MEHRSPIELER	77%

CLASSICS

Evil Dead: **Hail to the King**



SPLATTER Ash zerlegt seine Gegner am liebsten gleich richtig. Blöd nur, dass immer neue Zombies auftauchen.

Mit **Kettensäge und Schrotflinte stürzt sich Ash** ins PC-Spiel zur Tanz-der-Teufel-Trilogie.

Wer auch nur einen der **Evil Dead**-Filme gesehen hat, wird sich kaum wundern, dass Kultfigur Ash spätestens nach dem dritten Teil (**Armee der Finsternis**) einen psychischen Knacks erlitten hat. Um das Trauma zu überwinden, kehrt er mit seiner neuen Freundin Jenny zu dem abgelegenen Haus zurück. Dass dies eine absolut bescheuerte Idee ist, war ja klar: Ein böses Spiegelbild von Ash aktiviert das Tonband mit den Beschwörungsformeln, praktisch das Halali für alle Dämonen. Jenny wird in den Wald verschleppt, Sie übernehmen mit Ash die Rettungsaktion und müssen außerdem verlorene Seiten des legendären Totenbuches Necronomicon finden. Was folgt, ist ein altbackenes Action-Adventure im Stil von **Resident Evil**. Sie steuern die Hauptfigur über statische Umgebungsbildschirme, finden Gegenstände, die an der richtigen Stelle benutzt werden müssen, und bekämpfen zahlreiche, wenig unterschiedliche Monster. Da diese teilweise immer wieder auferstehen und das Speichern nur an sporadischen Inventarkisten möglich ist (sofern Sie eine Filmrolle gefunden haben, die zum Sichern berechtigt), wird der Schwierigkeitsgrad enorm in die Höhe geschraubt. GEORG VALTIN

TESTURTEIL CLASSICS
EVIL DEAD: HAIL TO THE KING

ENTWICKLER	ANBIETER
Heavy Iron St.	THQ
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 15,-	Erhältlich
SPRACHE	
Deutsch	
BENÖTIGT	**EMPFOHLEN**
CPU 300 MHz 64 MB RAM HD: 600 MB	CPU 700 MHz 128 MB RAM HD: 600 MB
UNTERSTÜTZT	
OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER	
Einzel-PC 1 Internet - 1 Spieler pro Packung	Netzwerk -

Wertung	%
GRAFIK	45%
SOUND	81%
STEUERUNG	54%
ATMOSPHÄRE	58%
SPIELDESIGN	45%
MEHRSPIELER	-

63

CLASSICS

Blair-Witch-Trilogie



NETTE LEUTE Die Einwohner von Burkittville scheinen freundlich und harmlos zu sein – der Schein trügt.



BLUTBAD In Rustin Parr braucht die Protagonistin Doc Holiday bereits in der ersten Nacht Nerven wie Drahtseile.

In drei Zeitepochen suchen Sie die **geheimnisvolle Blair Witch.**

Die **Blair Witch-Trilogie** ist das ideale Spielepaket für Freunde gruseliger Action-Adventures. Im ersten Teil **Rustin Parr** versuchen Sie als unerschrokkene Ärztin, eine Reihe grauenhafter Morde aufzuklären. Denn obwohl der offensichtliche Täter verurteilt und gehängt wurde, soll tatsächlich die Hexe von Blair für die sieben verstümmelten Kinder verantwortlich sein. Im schauerlichen Wald nahe der Stadt kommen Sie schließlich den Ereignissen auf die Spur. Das Abenteuer des zweiten Teils **The Legend of Coffin Rock** ist mitten im amerikanischen Bürgerkrieg angesiedelt, Sie verkörpern einen Soldaten mit Gedächtnisschwund. Wieder müssen Sie in dem Spukwald nach verschwundenen Personen suchen und Zombies bekämpfen. **The Elly Kedward Tale** ist das schwächste der drei Action-Adventures. Ende des 18. Jahrhunderts ist diesmal ein Dämonenjäger der Hauptdarsteller, der den bösen Mächten das Handwerk legen will. Während Atmosphäre und Story immer recht gut ausfallen, ist die Steuerung aufgrund ständiger Perspektivenwechsel schwierig. GEORG VALTIN

TESTURTEIL CLASSICS
BLAIR-WITCH-TRILOGIE

ENTWICKLER	ANBIETER
God Games	Take 2
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 26,-	Erhältlich
SPRACHE	
Deutsch	
BENÖTIGT	**EMPFOHLEN**
CPU 266 MHz 64 MB RAM HD: 610 MB	CPU 500 MHz 128 MB RAM HD: 1,8 GB
UNTERSTÜTZT	
OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER	
Einzel-PC 1 Internet - 1 Spieler pro Packung	Netzwerk -

Wertung	%
GRAFIK	86%
SOUND	71%
STEUERUNG	56%
ATMOSPHÄRE	88%
SPIELDESIGN	65%
MEHRSPIELER	-

74

Aquanox



FRISS FEUER! Unter Wasser geht's heiß her, wenn Flint seine Torpedos auspackt.

Überraschend schnell taucht das **Unterwasser-Action-Epos** beim Spielehändler im Budget-Regal auf.

Besser können es passionierte Actionspieler kaum treffen, denn das Feuerwerk aus spektakulären U-Boot-Gefechten mit überragender Optik und dramatischen Zwischensequenzen ist heute noch genauso aktuell wie vor knapp einem halben Jahr, als **Aquanox** zum Spiel des Monats bei PC Games gekürt wurde. Die Mischung aus **Wing Commander** und Ego-Shooter entführt Sie in eine düstere Zukunftsvision, in der die Menschheit in den Tiefen der Ozeane ums Überleben kämpft. Anfangs treten Sie in einem klapprigen Unterwasserkahn für Cash gegen Rebellenbanden an, später wachsen Kontostand, Schwimm-Untersatz und Kampfkraft, aber auch die Gegner an. Gleich bleibt das Spielprinzip: Wenn Sie im Clinch mit Riesenkraken oder Schlachtkreuzern liegen, ist Ballern angesagt, bis der Arzt kommt. Dass das doch recht simple Grundgerüst länger als ein Wochenende Spaß macht, liegt an der gelungenen Verpackung, den dramatischen Schlachten und der soliden Story. Wermutstropfen: Die Patches, die die in der Originalversion zahlreich vorhandenen Fehlerchen ausbessern, sind in der Budget-Ausgabe nicht enthalten. RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL CLASSICS AQUANOX — **85**

ENTWICKLER Massive	**ANBIETER** Fishtank
PREIS Ca. € 25,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 450 MHz, 128 MB RAM, HD: 500 MB	**EMPFOHLEN** CPU 1.400 MHz, 256 MB RAM, HD: 800 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 16, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 16

Kategorie	Wertung
GRAFIK	89%
SOUND	86%
STEUERUNG	79%
ATMOSPHÄRE	73%
SPIELDESIGN	56%
MEHRSPIELER	85%

I-War 2: Edge of Chaos



Schwer, schwieriger, I-War 2, oder: das Fisherman's Friend der Weltraum-Shooter.

Wenn das mittlerweile ebenfalls als Billigausgabe zu habende **Aquanox** Ihnen zu sehr den Zeigefinger strapaziert, wenn Sie zwei Dutzend Instrumente und mindestens ebenso viele Tastaturkürzel nicht abschrecken und Sie Genreklassiker wie **Starlancer** im Schlaf beherrschen, dann geben Sie doch **I-War 2** eine Chance. Dafür spricht beispielsweise die große Entscheidungsfreiheit, die Sie als Cal Johnston auf Ihrem Rachefeldzug im Weltall genießen. Kapern Sie Frachter, verscherbeln Sie die Ladung, rüsten Sie Ihren vorsintflutlichen Klapperkahn nach und nach zum Super-Jäger auf. Das motiviert. Die technische Verpackung mit ihren wunderschönen Lichteffekten und der packenden Klangkulisse spielt fast in einer Liga mit **Aquanox**. Gegen **I-War 2** spricht, dass die Entwickler die Story fast ausschließlich in drögen Textbotschaften erzählen und dass der Schwierigkeitsgrad oft so hoch angesetzt ist, dass Frust nicht ausbleibt. Einen weiteren Kritikpunkt – die in der Originalversion teils unnötig verschachtelte Bedienung – haben die Entwickler per Patch verbessert. Leider ist der nicht auf der CD. RÜDIGER STEIDLE



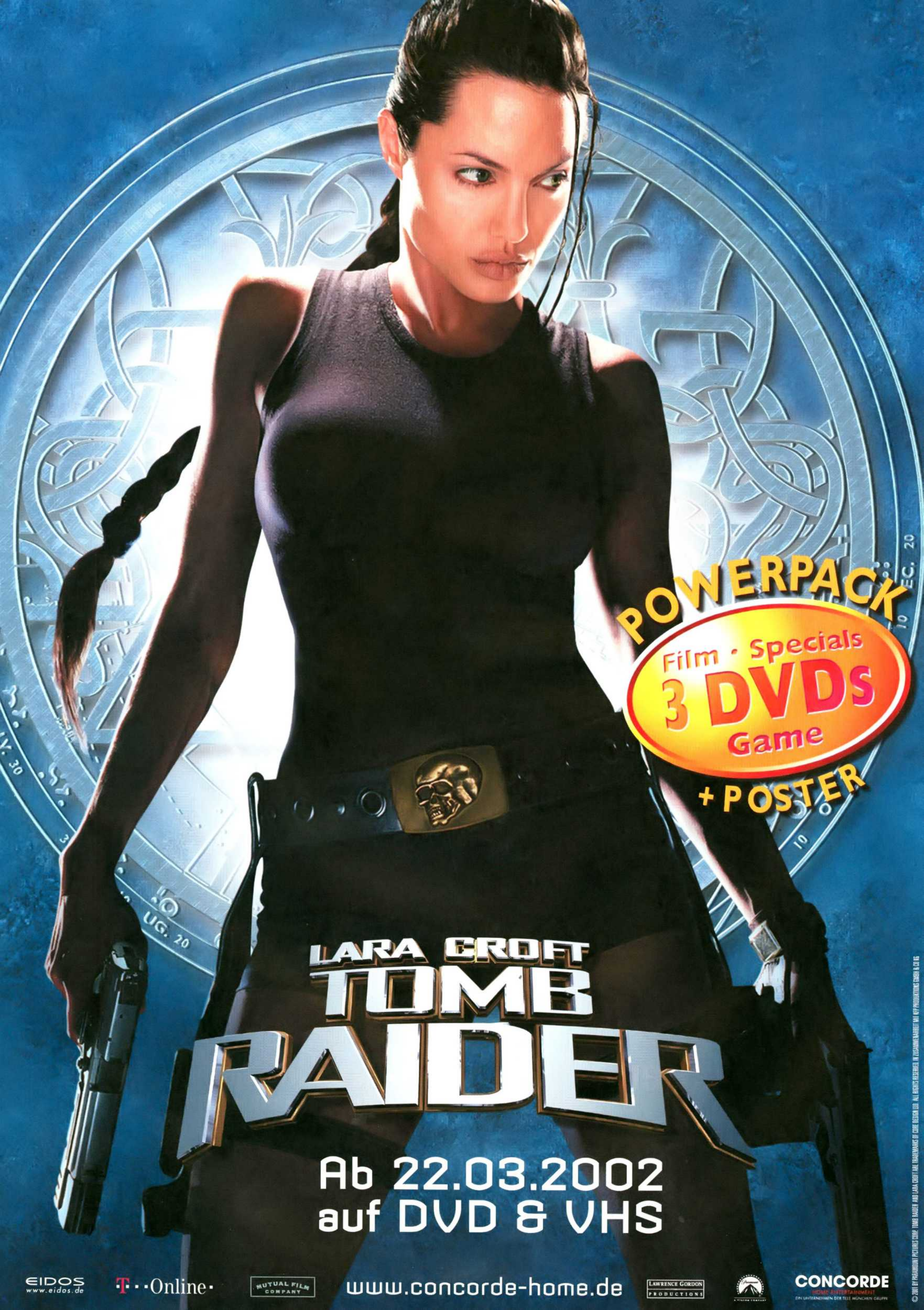


GRÜNE WOCHE Keine Ahnung, warum der Weltraum nicht schwarz ist, aber sieht doch hübsch aus, oder?

TESTURTEIL CLASSICS I-WAR 2 — **67**

ENTWICKLER Particle Systems	**ANBIETER** Infogrames
PREIS Ca. € 20,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 400 MHz, 64 MB RAM, HD: 750 MB	**EMPFOHLEN** CPU 750 MHz, 128 MB RAM, HD: 750 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 8, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 8

Kategorie	Wertung
GRAFIK	84%
SOUND	79%
STEUERUNG	70%
ATMOSPHÄRE	56%
SPIELDESIGN	63%
MEHRSPIELER	59%



POWERPACK
Film · Specials
3 DVDs
Game
+POSTER
LARA CROFT
TOMB
RAIDER
Ab 22.03.2002
auf DVD & VHS
EIDOS
www.eidos.de
T··Online·
MUTUAL FILM COMPANY
www.concorde-home.de
LAWRENCE GORDON PRODUCTIONS
CONCORDE

DANIEL KREISS [DK@PCGAMES.DE] JOCHEN GEBAUER [JG@PCGAMES.DE]

AKTUELLE KAUFTIPPS



Versailles 2

Abenteuerlustige müssen sich im Februar ihre Streifzüge mühsam zusammensuchen. Wenn Sie nicht ein ausgesprochener Anhänger höfischen Lebens sind oder im Prunkbau des Sonnenkönigs auf Museumspfaden lustwandeln möchten, hilft nur ein Blick zurück. Erste Wahl sind in diesem Monat nur die Rollenspiel-Classics **Gothic** und **Diablo 2 Battle Chest**. Rätsel-Liebhaber können sich aber in **Versailles 2** noch über ein paar Extra-Stunden Geschichtsunterricht freuen.

Ausgabe: 03/02
Anbieter: Modern Games
Preis: ca. EUR 35,-

51 [WERTUNG]

Kaufberatung und Marktübersicht in einem: Die besten Abenteuer-Spiele der letzten sechs Ausgaben:

91 Baldur's Gate 2: Das Epos (Classics)



Das Rundum-Glücklich-Paket für Rollenspieler: **Baldur's Gate 2** und das Add-on **Thron des Bhaal** zum Budgetpreis.

Ausgabe: 02/02 | Virgin Interactive | Preis: ca. EUR 26,-

91 Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal



Ein Add-on der Extraklasse: Unterhaltung, Dramatik, Spannung demonstrieren höchste Rollenspielkunst.

Ausgabe: 09/01 | Virgin Interactive | Preis: ca. EUR 26,-

NEU 90 Diablo 2 Battle Chest (Classics)



Spätestens jetzt zuschlagen: Vollversion plus **LoD**-Add-on und Lösungsbücher zu beiden **Diablo 2**-Abenteuern.

Ausgabe: 03/02 | Vivendi | Preis: ca. EUR 46,-

86 Vampire (Classics)



Rollenspiel-Mix aus Action und Abenteuer: Begleiten Sie Vampir Christophe durch die Zeitalter der Moderne.

Ausgabe: 11/01 | Activision | Preis: ca. EUR 15,-

NEU 85 Gothic (Classics)



Vortreffliches Rollenspiel-Epos aus Deutschland: wild-romantisch, freiheitsliebend und fantasievoll.

Ausgabe: 03/02 | ak Tronic | Preis: ca. EUR 10,-

Wertung	Spiel / Anbieter	Ausgabe	Preis
85	**Wizardry 8** Sir-Tech	02/02	EUR 60,-
84	**Dark Age of Camelot** Vivendi Universal Interactive	01/02	EUR 50,-
84	**Planescape Torment (Classics)** Virgin Interactive	09/01	EUR 10,-
82	**Icewind Dale: Die Saga** Virgin Interactive	02/02	EUR 26,-
79	**Anachronox** Eidos Interactive	08/01	EUR 40,-
78	**Arcanum** Vivendi Universal Interactive	09/01	EUR 35,-
74	**Wizards & Warriors (Classics)** Activision	11/01	EUR 15,-
73	**Throne of Darkness** Vivendi Universal Interactive	11/01	EUR 40,-
70	**Pool of Radiance 2** Ubi Soft	12/01	EUR 40,-
67	**Dragon Riders** Ubi Soft	08/01	EUR 30,-
66	**Jack Orlando Directurs Cut (Classics)** Jowood	12/01	EUR 15,-
64	**Road to India** Virgin Interactive	10/01	EUR 40,-
61	**Alfred Hitchcock – The Final Cut** Wanadoo	02/02	EUR 40,-
61	**Gorasul** Jowood	10/01	EUR 40,-
60	**Myst 3** Ubi Soft	10/01	EUR 45,-
NEU 51	**Versailles 2** Modern Games	03/02	EUR 35,-
46	**Atlantis 2 (Classics)** Modern Games	10/01	EUR 8,-
42	**Atlantis 3** Modern Games	12/01	EUR 40,-
NEU 40	**Schizm (Classics)** Infogrames	03/02	EUR 16,-
38	**Das Geheimnis von Alamut** Wanadoo	10/01	EUR 40,-

CHARTS

Die beliebtesten Abenteuerspiele der PC-Games-Leser:

Platz	Trend	Spiel	Genre / Anbieter
1	- 42%	**Diablo 2: Lord of Destruction**	Action-Rollenspiel | Vivendi Universal
2	- 31%	**Baldur's Gate 2**	Rollenspiel | Virgin Interactive
3	▲ 10%	**Dark Age of Camelot**	Online-Rollenspiel | Vivendi Universal
4	▼ 7%	**Gothic**	Rollenspiel | Shoebox
5	- 2%	**Diablo 2**	Action-Rollenspiel | Vivendi Universal
6	NEU 2%	**Everquest**	Online-Rollenspiel | Ubi Soft
7	- 1%	**Anachronox**	Rollenspiel | Eidos Interactive
8	▼ 1%	**Pool of Radiance 2**	Rollenspiel | Ubi Soft
9	▼ 1%	**Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal**	Rollenspiel | Virgin Interactive
10	▼ 1%	**Flucht von Monkey Island**	Adventure | Electronic Arts

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Versailles 2



SCHULZEIT Infos aus der Reihe „Was Sie noch nie wissen wollten".



ESSEN FERTIG? Um einen Bekannten mit Hausarrest besuchen zu können, verkleiden Sie sich als Küchenjunge.



HÖFISCH HÖFLICH Um in den Diplomatenstab aufgenommen zu werden, müssen Sie das Gehabe der Adligen annehmen.

Einige Eltern zwingen ihre Kids, den ganzen Tag lang Hausaufgaben zu machen. **Versailles 2 ist genauso gemein.**

Es beginnt harmlos-öde wie die meisten Abenteuer von Cryo. Sie sind Charles-Louis de Faverolles, ein junger Mann, der im Jahre 1700 einen Posten im Diplomatenstab von Ludwig XIV. anstrebt. Laut Packungsrückseite ist der Held „mit leidenschaftlichem Ehrgeiz gewappnet". Nach aus dem Spiel gewonnenen Eindrücken zeichnet ihn in erster Linie Kurzsichtigkeit aus, denn durch seine Augen sieht die Welt aus wie ein misslungenes Aquarell. Charles-Louis' Talente sind, dass er sich um 360 Grad drehen, nach oben und unten gucken und Menschen zum Gespräch bitten sowie Objekte aufgreifen und benutzen kann. Durch Kombination dieser Möglichkeiten gelingt es ihm zunächst, sich in einem billigen Hotel einzunisten. Dann schleimt er sich bei einem hohen Funktionär ein, indem er diesem einen bestellten Sattel frei Haus liefert, und ergattert einen ersten Job am Hofe. Auf verschlungenen Wegen führt die Story später in den spanischen Erbfolgestreit unter Carlos II. hinein. Doch wenige Spieler werden das bemerken. Um so weit vorzudringen, müssen Sie Wissensprüfungen bestehen, die als Vorstellungsgespräche vor Karrieresprüngen getarnt sind. Sollte die Schlossgeschichte Versailles' unerklärlicherweise nicht Ihr Fachgebiet sein, dann können Sie diese schlimme Wissenslücke mithilfe eines Lexikons schließen, das im Inventar abrufbar ist – so Sie denn möchten. DANIEL CH. KREISS

MEINUNG
DANIEL CH. KREISS

Die Moral von der Geschicht': Männern, die sich schminken, traut man nicht.

Der gepuderte Perückenträger schleift mich durch die Lustgärten des Sonnenkönigs und stellt Fragen, die mich an seinem Verstand zweifeln lassen. Wie viele Haine es hier gebe, will er jetzt wissen. Da „mir egal" keine der Optionen im Antwortenmenü ist, zähle ich aus: Ene-mene-miste. Dass ich falsch rate, ist Ehrensache. Darauf hält er mir ein Bild unter die Nase, will wissen, ob es zur Sage des Apoll gehöre. Keine Ahnung, denke ich und klicke auf „Nein". Er entrüstet: „Erkennt Ihr denn nicht Apoll, den die Nymphen bedienen?" Wie unanständig, denke ich. Der heitere Wortwechsel geht jäh zu Ende, als mich das Spiel ins Hauptmenü zurückschmeißt, weil ich zu wenig über Versailles weiß. Jetzt könnte ich das integrierte Lexikon studieren und es erneut versuchen, weil die Erbfolgestory und die leichten Rätsel okay sind. Aber so okay sind sie dann doch nicht.

TESTURTEIL VERSAILLES 2

ENTWICKLER
Cryo

ANBIETER
Modern Games

PREIS
Ca. € 35,-

TERMIN
Erhältlich

SPRACHE
Deutsch

BENÖTIGT
CPU 350 MHz
32 MB RAM
HD: 870 MB

EMPFOHLEN
CPU 450 MHz
32 MB RAM
HD: 870 MB

UNTERSTÜTZT
OpenGL
Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1
Netzwerk –
Internet –
1 Spieler pro Packung

51

Kategorie	Wertung
GRAFIK	51%
SOUND	53%
STEUERUNG	68%
ATMOSPHÄRE	57%
SPIELDESIGN	40%
MEHRSPIELER	-

MEHRSPIELER

Diablo **Battle Chest**

CLASSICS


WIEDERSEHEN Am Ende des fünften Aktes tauchen die noch aus dem Vorgängerspiel verhassten Succubi wieder auf.

Mit einem teuflischen Gesamtpaket **beendet Blizzard die Diablo-2-Ära.**

Wer den Kult um **Diablo** nie nachvollziehen konnte, hat nun für wenig Geld die Möglichkeit, das Action-Rollenspiel kennen zu lernen. In **Diablo Battle Chest** befindet sich die komplette **Diablo 2**-Saga in deutscher Version: die Vollversion von **Diablo 2** sowie das Add-on **Lord of Destruction** mit seinen beiden zusätzlichen Charakterklassen, der riesigen neuen Welt und der verbesserten Grafik. Komplettiert wird das Paket durch die beiden offiziellen Lösungsbücher. Wie bereits im ersten Teil geht es auch in den beiden **Diablo 2**-Folgen darum, mit exakten Mausklicks unzählige Monster zu vernichten, die in absurd großen Dungeons nach des Spielers Leben trachten. Wertvolle Waffen und Rüstungen sollen den Spieler bei der Stange halten, doch erst online zeigt **Diablo 2** seine Stärken: Im Battle.net können bis zu acht Spieler den Obermonstern Diablo und Baal den Garaus machen und um Weltranglistenpunkte kämpfen. Technisch war **Diablo 2** bereits bei seinem Erscheinen veraltet, spielerisch ist das Rollenspiel aber immer noch ein Suchtmittel erster Ordnung. Das eingängige Spielprinzip und die durchdachte Bedienung sorgen für Wochen schweißtreibender Action. HARALD WAGNER

TESTURTEIL CLASSICS
DIABLO BATTLE CHEST 90

ENTWICKLER	ANBIETER
Blizzard	Vivendi Universal
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 46,-	Erhältlich
SPRACHE	
Deutsch	
BENÖTIGT	**EMPFOHLEN**
CPU 500 MHz 64 MB RAM HD: 650 MB	CPU 500 MHz 128 MB RAM HD: 2300 MB
UNTERSTÜTZT	
OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER	
Einzel-PC 1 Internet 8 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 8

Kategorie	Wertung
GRAFIK	64%
SOUND	88%
STEUERUNG	86%
ATMOSPHÄRE	90%
SPIELDESIGN	79%
MEHRSPIELER	91%

CLASSICS

Schizm


ABSTRAKT Um Schizm-Rätsel zu lösen, sollten Sie Mathematiker sein – oder sehr, sehr fantasievoll.

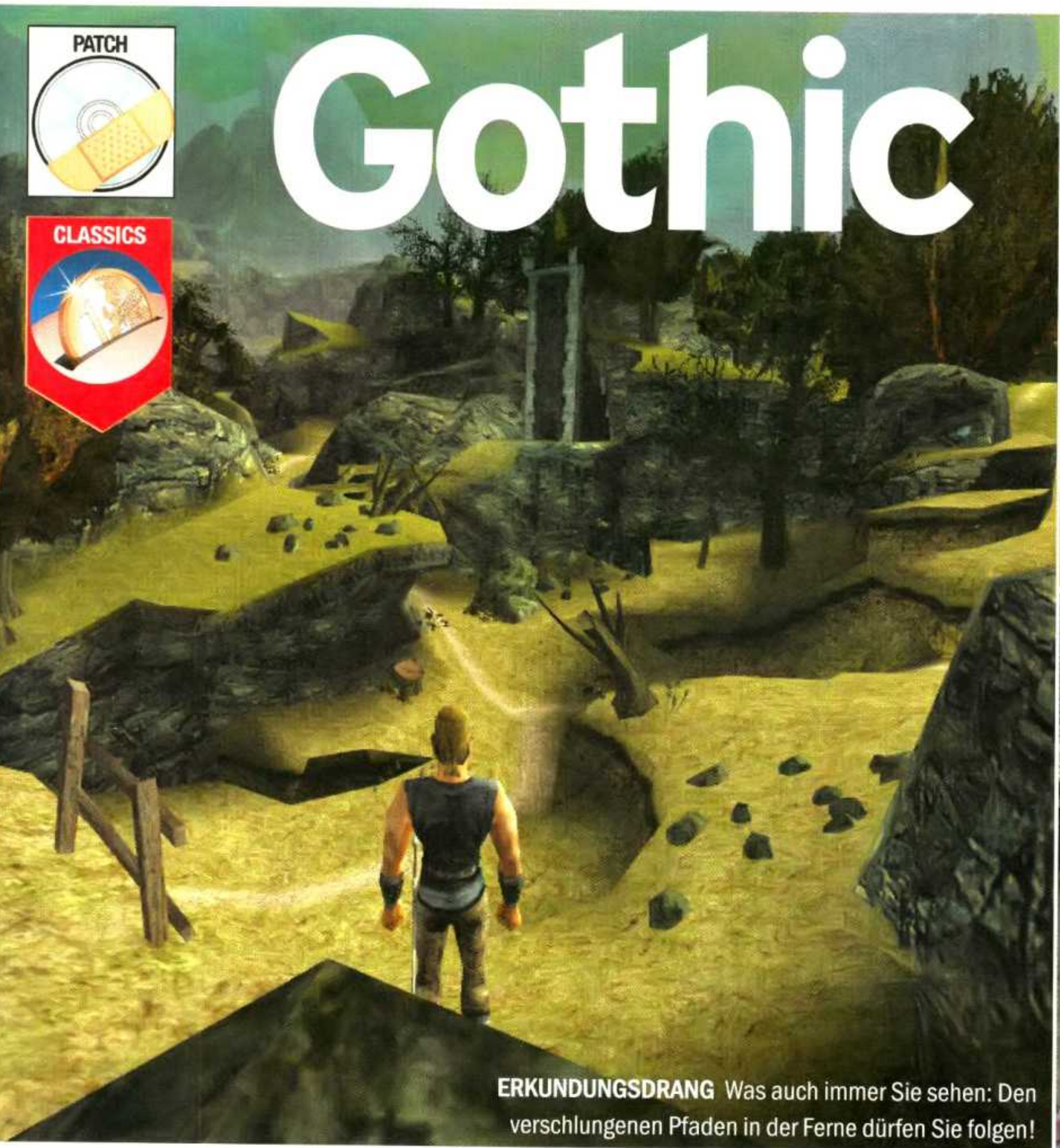
Der **Planet Argilus birgt Geheimnisse** - jetzt zum reduzierten Preis.

Ein leerer Planet, Knöpfe und Schalter, die fremdartige Maschinen in Gang setzen, wenn sie in der richtigen Reihenfolge gedrückt und umgelegt werden, Drehscheiben und Zahlenschlösser, die gleichfalls irgendwo irgendwas bewegen: Willkommen in der Welt von **Schizm**, deren Rätsel zu lösen nur Denker mit abstraktem Vorstellungsvermögen und viel Geduld imstande sind. Im Juli 2001 war **Schizm** ein verbugtes, bestenfalls mittelmäßiges Adventure, das erfolglos versuchte, in die Fußstapfen der **Myst**-Serie zu treten. Heute sind die meisten Programmfehler ausgemerzt, so dass die nette Grafik und die sauber aufgenommenen sphärischen Klänge besser zur Geltung kommen – an der 08/15-Güte des Inhalts hat sich dagegen nichts geändert. Immerhin wird **Schizm** nun für knapp unter 14 Euro feilgeboten, weshalb sich ausgemachte Freunde des Genres den Kauf wenigstens mal überlegen können. Und eine Ersatzzielgruppe gibt's auch: alle, die neue Untertassen für ihr Kaffeeservice gebrauchen können – in der Spielepackung liegen gleich fünf einwandfrei produzierte CD-ROMs. DANIEL CH. KREISS

TESTURTEIL CLASSICS
SCHIZM 40

ENTWICKLER	ANBIETER
LK Avalon	Infogrames
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 14,-	Erhältlich
SPRACHE	
Deutsch	
BENÖTIGT	**EMPFOHLEN**
CPU 300 MHz 64 MB RAM HD: 300 MB	CPU 500 MHz 128 MB RAM HD: 300 MB
UNTERSTÜTZT	
OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER	
Einzel-PC 1 Internet - 1 Spieler pro Packung	Netzwerk -

Kategorie	Wertung
GRAFIK	50%
SOUND	70%
STEUERUNG	40%
ATMOSPHÄRE	42%
SPIELDESIGN	57%
MEHRSPIELER	-%



Gothic

ERKUNDUNGSDRANG Was auch immer Sie sehen: Den verschlungenen Pfaden in der Ferne dürfen Sie folgen!



AUGEN ZUKNEIFEN Sonst werden Sie von den wunderhübschen Zaubersprucheffekten geblendet.



LECKER Die Dorfbewohner führen ein Eigenleben. Am Abend versammeln sie sich ums Feuer und braten Monster.

Gothic ist gereift wie guter Wein. **Der jüngste Patch verleiht dem Rollenspiel, was es verdient:** Spielbarkeit.

Zuerst schubst Sie ein unhöflicher Priester grob einen Abgrund hinab und dann kriegen Sie zur Begrüßung die Faust eines Raubeins ins Gesicht. Herzlich willkommen im Freiluftgefängnis, einem Ort, an dem Großmäuler, Zwangsarbeiter und Schurken dicht an dicht leben. Ihr Ziel: ausbrechen! Dazu steuern Sie Ihren Recken nach **Ultima 9**-Vorbild per Schulterblick durch eine dreidimensionale Welt, die mit ihren verschlungenen Pfaden so lebendig wirkt, als würde sie atmen – hier gleicht kein Grashalm dem anderen. Irgendwann werden Sie sich einem von drei Lagern anschließen, um in der Hierarchie aufzusteigen. Wer andere Leute beeindruckt, mal den Laufburschen, mal den Mörder spielt, kriegt Erfahrungspunkte und Sympathien zugeschrieben. Damit bauen Sie Ihre Fähigkeiten weiter aus: Schnelligkeit zum Schießen mit dem Bogen, Stärke für den Schwertkampf und Intelligenz, um den Widersachern nicht nur mit physischer Gewalt einzuheizen. Das sind Rollenspiel-Elemente, die **Gothic** perfekt verarbeitet. Schön auch die visuelle Umsetzung des Ganzen: Am Anfang stolpert der Protagonist fast über die eigenen Beine, wenn Sie sich in Echtzeit dem Feind nähern, um dann drei Schlagkombinationen loszulassen. Später handhabt die Spielfigur sogar große Zweihänder elegant, trägt prächtige Roben und beschwört mit einem Fingerschnippen Feuerbälle.

THOMAS WEISS

TESTURTEIL CLASSICS GOTHIC

85

ENTWICKLER Piranha Bytes	**ANBIETER** ak Tronic
PREIS Ca. € 10,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 400 MHz, 128 MB RAM, HD: 1.000 MB	**EMPFOHLEN** CPU 800 MHz, 256 MB RAM, HD: 100 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet –, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk –

Kategorie	Wertung
GRAFIK	82%
SOUND	80%
STEUERUNG	73%
ATMOSPHÄRE	84%
SPIELDESIGN	82%
MEHRSPIELER	–%

MEINUNG
THOMAS WEISS



Eines der schönsten Rollenspiele des vergangenen Jahres kommt aus Deutschland.

Jetzt, da nachgeschobene Patches endlich die gröbsten Bugs ausbügeln, steht dem unbeschwerten Erkunden der liebevoll designten Welt – und auch dem Durchspielen – nichts mehr im Wege. Man könnte natürlich über die mangelhafte Steuerung lamentieren, die langen Ladezeiten bemängeln, die nicht ganz ruckelfreie Grafik-Engine miesmachen – aber in Wirklichkeit verpuffen diese Kritikpunkte doch, wenn man bedenkt, dass dieses wunderschöne Rollenspiel gerade mal knapp ein Jahr alt und jetzt für diesen mehr als fairen Preis erhältlich ist. Zumal ich die Grafik ganz persönlich ohnehin als hervorragend einstufe: Die weitläufigen Areale sind wild-romantisch geraten und sorgen für das Gefühl, völlige Freiheit zu haben. Der Preis der Komplexität: Mit weniger als 256 MB RAM gerät **Gothic** zur Ruckelpartie, weil Wartezeiten den Spielfluss unterbrechen.

ASUS®

V8200 T Series

GeForce 3

Ti 200 500

- beschleunigt 3D-Anwendungen mit NVIDIA GeForce3 Ti 500/200
- optimiert für DirectX 8.1® und OpenGL 1.3®
- SmartDoctor: schützt Ihr wertvolles System vor Schäden
- VideoSecurity: verwenden Sie Ihre private Videoüberwachung
- Video-Eingang unterstützt Echtzeit-Videocapturing in 700x480, hochwertige Videokomprimierung und Videobearbeitung
- hochwertiger TV-Ausgang für die Bildwiedergabe am Fernsehgerät
- 3D-Brille ermöglicht räumliche Betrachtung von Spielen, Bildern und Videos
- hochwertige Software im Bundle: INTERVIDEO® WINCODER WINPRODUCER, CyberLink VideoLive Mail (Trial) und die 3D-Spiele Sacrifice & Messiah & Star Trek New Worlds

nVIDIA graphics

GeForce TITANIUM Serie

V8200T5 / Deluxe
- GF3 Ti 500, 64MB DDR, VGA-Out, Video-In, TV-Out, 3D-Brille

V8200T5 / Pure
- GF3 Ti 500, 64MB DDR, VGA-Out

V8200T2 / Deluxe
- GF3 Ti 200, 64MB DDR, VGA-Out, Video-In, TV-Out, 3D-Brille

V8200T2 / Pure
- GF3 Ti 200, 64MB DDR, VGA-Out

V7700TIVX / Deluxe
- GF2 TiVX, 64MB DDR, VGA-Out, Video-In, TV-OUt, 3D-Brille

V7700TIVX / Pure
- GF2 TiVX, 64MB DDR, VGA-Out



www.asuscom.de



Hier zeigen's Dir die Stars!

RRRO
FUJUMA!
!!
Fujuma! soccern mit
!!
Fujuma! soccern mit EA SPORTS
PEER
PROFI
PROFI
PEER
PROFI
PEER
PROFI
PEER

Samstag 17:45 Uhr
FUJUMA! Soccern mit EA SPORTS
Das Fussballjugendmagazin mit Peer Kusmagk.

Mittendrin statt nur dabei



IHRE EXPERTEN

GEORG VALTIN [GV@PCGAMES.DE] HARALD WAGNER [HW@PCGAMES.DE]

SPORT
Sportspiele | Rennspiele | Simulationen

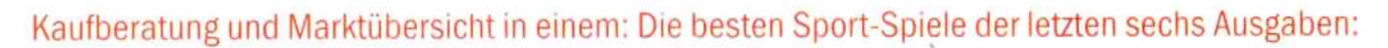
AKTUELLE KAUFTIPPS



Salt Lake 2002

Vom 8. Februar an steht ein verschlafenes amerikanisches Städtchen mit gerade mal 170.000 Einwohnern für zwei Wochen im Mittelpunkt des sportlichen Geschehens: Salt Lake City. Und wie schon im Falle der Sommerspiele in Sydney liefert Eidos Interactive auch das offizielle Spiel zur Winterolympiade. Die simulierten Disziplinen haben die PC-Games-Leser mitbestimmt: Im Rahmen eines Gewinnspiels haben sich sechs Kategorien herauskristallisiert, darunter Skispringen. Sofern Sie sich das Olympia-Feeling auf den PC-Monitor holen möchten, bietet Ihnen PC Games Kaufberatung total: mit einem vierseitigen Test (inkl. Testcenter), einem Video-Spielbericht auf CD/DVD sowie einer spielbaren Demo-Version.

Ausgabe: 03/02
Anbieter: Eidos Interactive
Preis: ca. EUR 40,-



66 [WERTUNG]

Kaufberatung und Marktübersicht in einem: Die besten Sport-Spiele der letzten sechs Ausgaben:

89 NHL 2002



Perfekt zur Einstimmung auf die spannenden Olympia-Partien: Eishockey auf technisch höchstem Niveau.

Ausgabe: 11/01 | EA Sports | Preis: ca. EUR 45,-

88 FIFA 2002



Nicht ohne Grund der Champion in unseren Sport-Lesercharts: Vor allem das neue Pass-System kommt gut an.

Ausgabe: 12/01 | EA Sports | Preis: ca. EUR 45,-

88 Motorcity Online

Die deutschen Server stehen noch nicht: Voraussichtlich erst ab Mai wird das Online-Rennspiel bei uns durchstarten.

Ausgabe: 01/02 | EA Games | Preis: ca. EUR 60,-

87 Madden NFL 2002



Nichts für Leute, die beim Stichwort „Superbowl" ans SAT.1-Frühstücksfernsehen denken: Football in Bestform!

Ausgabe: 10/01 | EA Sports | Preis: ca. EUR 45,-

87 Colin McRae Rally 2.0 (Classics)



Rennsport-Spezialist Codemasters verteidigt mit Colin 2.0 einsern den Rallye-Thron, zumindest bis Colin 3.0 erscheint.

Ausgabe: 12/01 | Codemasters | Preis: ca. EUR 30,-

Wertung	Spiel	Anbieter	Ausgabe	Preis
84	Jimmy White's Cueball World	Virgin Interactive	02/02	EUR 30,-
82	Rally Championship 2002	Ubi Soft	01/02	EUR 45,-
82	Moto Racer 3	Electronic Arts	01/02	EUR 45,-
82	Tennis Master Series	Virgin Interactive	01/02	EUR 40,-
82	Rally Trophy	Jowood	12/01	EUR 45,-
80	Microsoft Flight Simulator 2002	Microsoft	01/02	EUR 60,-
76	Mat Hoffman's Pro BMX	Activision	01/02	EUR 40,-
76	F1 2001	Electronic Arts	12/01	EUR 45,-
76	Master Rallye	Virgin Interactive	01/02	EUR 45,-
74	UEFA Champions League	Take 2 Interactive	02/02	EUR 40,-
73	Insane	Codemasters	02/02	EUR 20,-
73	Open Kart	Virgin Interactive	09/01	EUR 40,-
73	RTL Skispringen 2002	THQ	01/02	EUR 25,-
72	Tiger Woods 2002 (Classics)	Electronic Arts	10/01	EUR 15,-
70	Megarace 3	Modern Games	02/02	EUR 35,-
69	Pro Train (Add-on)	NBA Multimedia	02/02	EUR 33,-
69	Bleifuß (Classics)	Virgin Interactive	10/01	EUR 7,-
NEU 66	Salt Lake 2002	Eidos Interactive	03/02	EUR 40,-
NEU 66	Pepsi Max Extreme Sports	Empire Interactive	03/02	EUR 30,-
NEU 57	Trainz	Infogrames	03/02	EUR 50,-

CHARTS

Die beliebtesten Sportspiele der PC-Games-Leser:

Platz	Tendenz	Anteil	Spiel	Genre	Anbieter
1	-	29%	FIFA 2002	Fußball-Simulation	EA Sports
2	-	16%	NHL 2002	Eishockey-Simulation	EA Sports
3	▲	13%	Tony Hawk's Pro Skater 2	Fun-Sport	Activision
4	NEU	10%	Moto Racer 3	Motorrad-Simultion	EA Games
5	▼	10%	Colin McRae Rally 2.0	Rallye-Simulation	Codemasters
6	▲	6%	Need for Speed: Porsche	Rennspiel	EA Games
7	-	6%	Grand Prix 3	Formel-1-Simulation	Infogrames
8	NEU	3%	RTL Skispringen 2002	Skisprung-Simulation	VCC/RTL
9	▼	3%	Rally Trophy	Rennspiel	Jowood
10	▼	3%	MS Flight Simulator 2002	Flugsimulation	Microsoft

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



Salt Lake 2002

Dabei sein ist alles? Von wegen! In der **PC-Version der Olympischen Winterspiele** werden Sie erst zufrieden sein, wenn Sie vor Goldmedaillen kaum noch laufen können!

Als einer der C64-Klassiker schlechthin gelten die legendären **Wintergames**, so dass ein modernes Remake für PC-Spieler eigentlich schon längst überfällig war. Dank der offiziellen Lizenz bringt Eidos Interactive nun pünktlich zu den Winterspielen in Salt Lake City den passenden Titel auf den Markt. Wie in dem Klassiker treten Sie in verschiedenen Disziplinen an, im Falle von **Salt Lake 2002** sind das Abfahrt, Skispringen, Slalom, Snowboard-Parallel-Slalom, Trick-Ski-Sprung und Zweier-Bob. Leider überzeugen nicht alle Wettbewerbe, teilweise ist es ein rechter Krampf, bis man endlich mal den Sprung aufs Podest schafft. Dafür ist hauptsächlich die Steuerung verantwortlich, die nicht wirklich optimal ausfällt. Klar, grundsätzlich lenken Sie Ihren Schützling nur mit sehr wenigen Tasten oder Knöpfen auf dem Gamepad durch sämtliche Disziplinen. So viel zur Theorie, denn oft ist das Timing entscheidend und die Reaktion des Sportlers zu träge. Beim Slalom müssen Sie beispielsweise schon oft viel früher drücken, als es das Monitorbild zeigt.

Mit etwas Training kann man sich daran aber recht gut gewöhnen, zumal es dafür extra einen Übungsmodus gibt. Hier dürfen Sie in Ruhe und ohne Wettkampf-Stress alle Disziplinen unter allen denkbaren Bedingungen (Wetter, Sichtverhältnisse und Tageszeit sind variabel) ausgiebig probieren. Um die Medaillen geht es in drei Wettkampfvarianten, wobei Sie beim „Klassischen Modus" nur gegen den PC antreten. Hier verfügen Sie über drei Versuche und müssen in jeder Disziplin eine bestimmte Bestzeit oder Bestmarke überbieten. Haben Sie alles erfolgreich absolviert, erhalten Sie eine Trophäe und müssen das Ganze noch einmal wiederholen, bei jeweils schlechteren äußeren Bedingungen. Dagegen geht es im Turniermodus mit dem K.-o.-System schon härter zur Sache. Hier treten 16 Teilnehmer (bis zu vier menschliche Athleten) in den gewählten Wettkämpfen an, der jeweils schlechtere fliegt raus. Auf diese Weise ermitteln Sie in vier Runden und bei Flutlicht den Champion. Am häufigsten werden Sie aber im Olympiamodus nach dem Sieg streben, ganz wie am C64. Sie wählen die Anzahl der Spieler



REALISTISCH Die einzelnen Schauplätze wurden den Original-Wettkampfstätten nachempfunden.

RECHT DÜNN Snowboard-Parallel-Slalom ist die einzige Disziplin, in der Sie im Splitscreen-Modus gegen einen menschlichen Gegner antreten dürfen.

aus sowie die zu absolvierenden Disziplinen. Dann beginnt das Spektakel traditionell mit der Eröffnungsfeier, dem Einlauf der Fahnenträger und dem Entzünden des Olympischen Feuers.

Während Sie sich auf Pisten, Schanzen und im Eiskanal austoben, kommt, dank der Kommentierung, sogar in Ansätzen spannende Liveübertragungsatmosphäre auf. Leider wiederholt sich das Reporter-Duo am Mikrofon sehr oft, so dass man nach einigen Wettkämpfen locker und lässig die Sprüche auswendig aufsagen kann. Die Schauplätze wurden recht gut von den Originalvorlagen ins Spiel integriert und sind wie die gesamte Grafik von **Salt Lake 2002** ordentlich, aber nicht gerade überragend. Besonders die Texturen sind oft sehr blass, grob und verschwommen, selbst wenn man die entsprechenden Optionen im Menü hochschraubt – was die Performance übrigens nachhaltig in den Keller sacken lässt.

Bei vielen Details haben die Entwickler geschludert, so dass Stimmung und Flair ein ums andere Mal im Keim erstickt werden. Zum Beispiel beim Skispringen, wo ein Punktrichter aus Griechenland nun mal absolut nichts verloren hat. Oder bei der Siegerehrung, wo teilweise alle drei Athleten bei der Nationalhymne patriotisch die Hand aufs Herz legen, auch wenn es sich dabei um drei Sportler unterschiedlicher Nationalitäten handelt. Auch der an sich gut gemeinte Kommentar wirkt oft unpassend, denn wenn man nach der ersten

Die Disziplinen

Ski Alpin: Abfahrt



Die Abfahrt der Herren auf der Original-Strecke verfügt über wenige anspruchsvolle Abschnitte, die es aber in sich haben. Sie fahren fast immer in der Abfahrtshocke und müssen nur vor sehr engen Kurven aufmachen.

Schwierigkeitsgrad: Gering
Steuerung: Sehr gut
Trainingsaufwand: Gering
Siegchancen: Hoch
Einzelwertung: 80 %

Skispringen: 120-m-Schanze



Einfacher geht's kaum: Bei gutem Wind losfahren, pünktlich abspringen, in der Luft etwas die Haltung korrigieren und rechtzeitig zur Landung ansetzen. Der eigentlich sehr komplexe Sport wird in **Salt Lake 2002** nur in Ansätzen simuliert.

Schwierigkeitsgrad: Gering
Steuerung: Gut
Trainingsaufwand: Gering
Siegchancen: Sehr hoch
Einzelwertung: 60 %

Ski Alpin: Snowboard-Parallel-Slalom



Im K.-o.-System wedeln Sie sich bis ins Finale, wobei jeweils zwei Läufe gegen einen Gegner absolviert werden. Wer die bessere Gesamtzeit hat, kommt weiter. Die Strecken sind jeweils die gleichen, einige Tore tückisch aus der Linie gesetzt.

Schwierigkeitsgrad: Mittel
Steuerung: Gut
Trainingsaufwand: Mittel
Siegchancen: Hoch
Einzelwertung: 65 %

Ski Alpin: Slalom Damen



In zwei Läufen wird die Siegerin ermittelt. Über weite Teile rhythmisch gesteckt, gibt es einige Klippen, besonders lang gezogene Schwünge können Sie leicht aus der Bahn werfen. Wer einfädelt, darf mit Zeitverlust weitermachen.

Schwierigkeitsgrad: Mittel
Steuerung: Mittel
Trainingsaufwand: Mittel
Siegchancen: Mittel
Einzelwertung: 70 %

Freestyle: Trick-Ski-Sprung



Der schwierigste Wettbewerb des Spiels, bei dem Sie zwei unterschiedliche Sprünge zeigen müssen. Die akrobatischen Bewegungen werden mit exakt getimten Tastatur-Kommandos ausgelöst. Klingt einfach, ist in der Praxis aber zu hektisch.

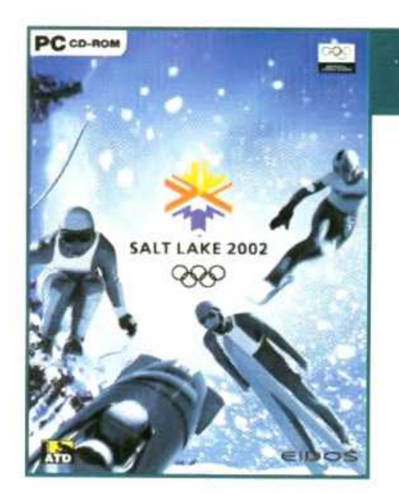
Schwierigkeitsgrad: Sehr hoch
Steuerung: Sehr schwierig
Trainingsaufwand: Sehr hoch
Siegchancen: Gering
Einzelwertung: 40 %

Bob: Zweier-Bob



Auch hier müssen zwei Läufe bewältigt werden, jedoch in der gleichen Bahn. Ein möglichst schneller Start und die Fahrt auf der Ideallinie sind für gute Ergebnisse entscheidend. Die etwas träge Steuerung macht das nicht einfach.

Schwierigkeitsgrad: Hoch
Steuerung: Schwierig
Trainingsaufwand: Sehr hoch
Siegchancen: Gering
Einzelwertung: 45 %



TESTCENTER

Inhalt & Features

- Sechs Disziplinen
- Offizielle Lizenz des IOC
- Fünf Schwierigkeitsgrade
- Bis zu vier Spieler im Mehrspielermodus
- Fernseh-konformer Kommentar
- Verschiedene Witterungsbedinungen
- 16 teilnehmende Nationen
- Vier Spielmodi

Zahlen & Fakten

Genre:	Olympische Winterspiele
Vergleichbare Spiele:	Sydney 2000, RTL Skispringen 2002
Entwickler:	Attention to Detail
Vom gleichen Entwickler:	Rollcage, Rollcage Stage 2, Sydney 2000, Ducati World
Publisher:	Eidos Interactive
Adresse des Publishers:	Große Elbstraße 145 d, 22767 Hamburg
Telefon des Publishers :	040-30633-400
Offizielle Website:	http://www.eidos.de/games/embed.html?gmid=132
Website des Publishers :	www.eidos.de
Website des Entwicklers:	http://www.atd.co.uk
Beste Fansite:	–
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-839582 (spielerische Hotline)/0190-839572 (technische Hotline) (€ 1,86/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ohne Altersbeschränkung
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 40,-
Inhalt der Packung:	1 CD, Handbuch mit 27 Seiten
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	15 Stunden

Im Wettbewerb

	RTL Skispringen 2002	Sydney 2000	Salt Lake 2002
GRAFIK	**62**	**60**	**68**
Detailreichtum Spielwelt	54	50	55
Detailreichtum Objekte	64	49	61
Vielfalt der Spielwelt	59	56	66
Animation der Objekte	67	62	72
Effekte	53	44	68
SOUND	**38**	**43**	**61**
Musik	17	52	79
Soundeffekte	65	53	67
Stimmen/Kommentar	63	49	61
STEUERUNG	**86**	**52**	**67**
Bedienungskomfort/Navigation	87	37	67
Präzision der Steuerung	88	35	41
Übersichtlichkeit/Perspektive	84	55	76
ATMOSPHÄRE	**70**	**66**	**65**
Spannung/Überraschungen	63	41	51
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	86	55	67
Story/Dialoge/Kommentare	43	71	56
Inszenierung	73	69	75
SPIELDESIGN	**68**	**59**	**63**
Komplexität/Spieltiefe	67	63	60
Einsteigerfreundlichkeit	75	71	78
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	62	64	69
Verhalten der Computergegner	51	65	88
Innovation	76	30	74
MEHRSPIELERMODUS	**–**	**68**	**71**
Abwechslung der Spielmodi	–	71	73
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	–	12	18
Einstellungsmöglichkeiten	–	29	29
TEST-AUSGABE:	PCG 01/02	PCG 10/00	PCG 03/02
WERTUNG:	**72**	**64***	**66**

WAS IST WAS? Schlechter als die Vergleichsspiele / Besser als die Vergleichsspiele — *(abgewertet)

Pro & Contra

Grafik
- + Realistisch anmutende Animationen
- + Originalgetreu nachgebaute Schauplätze
- – Grobe, verwaschene Texturen
- – Hoher Detailgrad kostet zu viel Performance

Sound
- + Sehr guter Soundtrack
- + Realistische Soundeffekte
- – Kommentare wiederholen sich oft

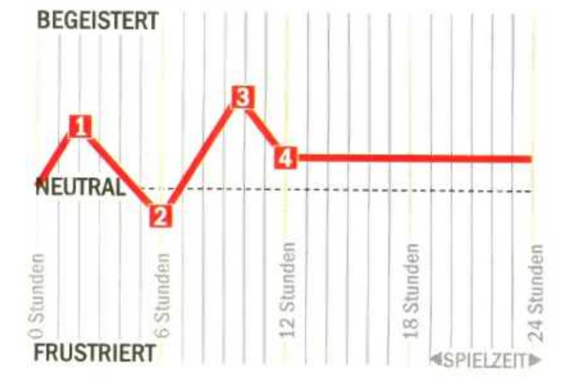
Steuerung
- + Kommt mit wenigen Tasten aus
- + Frei konfigurierbar
- – Reagiert oft zu träge
- – In einigen Disziplinen zu träge

Atmosphäre
- + Siegerehrungen mit Nationalhymnen
- + Eröffnungs- und Abschlussfeier
- – Kommentare und Jubel-Animationen immer gleich

Spieldesign
- + Disziplinen spielen sich sehr unterschiedlich
- – Geringe Spieldauer
- – Fehlende Dauermotivation

Mehrspielermodus
- + Zwei interessante Spielmodi
- – Unterschiedliche Eingabegeräte für Mehrspielmodus notwenig
- – Nur vier menschliche Mitspieler

Motivationskurve





1 Die Spiele werden eröffnet, da kommt Olympia-Feeling auf. Nach der Zeremonie testet man die Disziplinen.



2 Die Qualitätsunterschiede und die mitunter träge Steuerung sorgen für Verdruss.



3 Na endlich: Nach ausreichenden Trainingseinheiten gewinnen wir endlich Goldmedaillen.



4 Einzig der Mehrspielermodus bietet inzwischen noch Motivation zum Weiterspielen.

Leistungs-Check

Salt Lake 2002 ist ein Spiel, das durch die hohe Hardware-Flexibilität auch auf schwächeren Rechnern läuft. Alle, die einen Rechner mit mehr als 800 MHz und GeForce2 besitzen, brauchen sich daher keine Gedanken zu machen. Um die Performance zu erhöhen, sollten Sie die Darstellungsdetails verringern. Außerdem sollten Sie auf hohe Auflösungen verzichten, und die Figurendetaillierung vermindern. Um die langen Ladezeiten zu verkürzen, ist eine Vollinstallation empfehlenswert sowie ein gut ausgestattetes RAM-Paket.



WAS IST WAS? Technisch unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

MINIMALE DETAILS – 640 x 480

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce256	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 MX	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Kyro II	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal
GeForce2 GTS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MINIMALE DETAILS – 800 x 600

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce256	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce2 MX	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Kyro II	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Radeon 32 DDR	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal
GeForce2 GTS	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MINIMALE DETAILS – 1024 x 768

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce256	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce2 MX	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Kyro II	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Radeon 32 DDR	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal
GeForce2 GTS	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MAXIMALE DETAILS – 640 x 480

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce256	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce2 MX	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Kyro II	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Radeon 32 DDR	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo 5	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Akzeptabel
GeForce2 GTS	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MAXIMALE DETAILS – 800 x 600

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
GeForce256	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce2 MX	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Kyro II	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Radeon 32 DDR	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo 5	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Akzeptabel
GeForce2 GTS	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MAXIMALE DETAILS – 1024 x 768

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
GeForce256	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce2 MX	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Kyro II	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Radeon 32 DDR	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo 5	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Akzeptabel
GeForce2 GTS	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal



VERDIENT Nach viel Training und einer Glanzleistung im Wettkampf nehmen wir gerne die Goldmedaille in Empfang.

MEINUNG
REDAKTEURSNAME



Hardcore-Olympioniken greifen zu, alle anderen schauen sich die Spiele besser nur im Fernsehen an.

Im Gegensatz zu Kollege Valtin macht mir nur das Abfahrtsrennen richtig Spaß. Ist eigentlich auch kein Wunder – meine Bestzeit hat der Flachlandtiroler nämlich immer noch nicht geschlagen. Bei den restlichen Disziplinen lasse ich ihm hingegen gerne den Vortritt. Die Teilnehmerinnen des Damen-Slaloms erinnern mich an Vogelscheuchen auf Skiern, das Snowboard-Gewedel ist mir zu lahm und irgendwie bin ich beim Bobfahren noch nicht restlos davon überzeugt, dass meine Eingaben auch wirklich angekommen sind. Unverständlich finde ich, dass eine Menge Disziplinen einfach unterschlagen wurden und noch unverständlicher ist, dass es für die übrig gebliebenen Wettkämpfe nur eine einzige Strecke oder Schanze gibt. Klar, das ist in **Salt Lake** auch nicht anders, aber wenn die Abfahrt nach drei Stunden langweilig wird, weil man jedes Tor und jeden Ziehweg auswendig kennt, dann wünscht man sich einfach etwas mehr Abwechslung durch neue Kurse.

Zwischenzeit in der Abfahrt bereits über zwei Sekunden Rückstand, ist das alles andere als ein „hauchdünner" Vorsprung. All diese kleinen Mängel wären aber noch zu verschmerzen, wenn wenigstens sämtliche Disziplinen gleichermaßen viel Spaß machen würden. Wenn beim Trick-Ski und Bobfahren die Erfolgserlebnisse aber selbst nach zahlreichen Trainingseinheiten ausbleiben und der Spieler dafür nicht einmal den genauen Grund kennt, steigt der Frust.

Unter dem Strich sind die Wettkämpfe entweder zu leicht oder zu schwer. Hat man erst den „Schlüssel" zum Erfolg gefunden, gewinnt man gegen die schwachen Computergegner auch im höchsten der fünf Schwierigkeitsgrade. Der direkte Vergleich ist übrigens nur im Snowboard-Parallel-Slalom möglich, wo Sie gegen menschliche Spieler im Splitscreen-Modus antreten. Aus diesem Grund muss für jeden menschlichen Zocker ein eigenes Eingabegerät vorhanden sein (Tastatur, Gamepad, Joystick), obwohl man in allen anderen Disziplinen nacheinander startet. Leider ist die Tastatur-Steuerung mit Abstand am besten, die Verzögerungen bei anderen Geräten sind höher, was die Steuerung deutlich erschwert. So gut die Idee einer Versoftung der Winterspiele ist, von der Umsetzung hätte man sich doch mehr erhofft. GEORG VALTIN

TESTURTEIL
SALT LAKE 2002

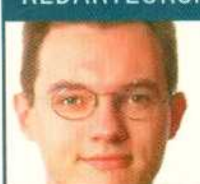
ENTWICKLER Attention to Detail	**ANBIETER** Eidos Interactive
PREIS Ca. € 40,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 450 MHz, 128 MB RAM, HD: 500 MB	**EMPFOHLEN** CPU 1.000 MHz, 256 MB RAM, HD: 700 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 4, Internet -, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk -

66

GRAFIK	68%
SOUND	61%
STEUERUNG	67%
ATMOSPHÄRE	65%
SPIELDESIGN	63%
MEHRSPIELER	71%



MEINUNG
REDAKTEURSNAME



Bei den Olympischen Spielen der PC-Spiele schneidet Salt Lake 2002 nur mittelprächtig ab.

Salt Lake 2002 bietet viel Abwechslung, vor allem, was die Qualität der sechs Disziplinen angeht. Mir haben lediglich die alpinen Disziplinen Spaß gemacht. **RTL Skispringen 2002** hat gezeigt, wie man diesen populären Wettkampf ordentlich umsetzt, Trick-Ski ist viel zu hektisch und beim Bobfahren ist das Gefährt schneller, als die Tastatureingaben im Rechner angekommen sind. Immerhin darf ich mich ja auf meine Lieblingsdisziplinen beschränken, aber ich hätte schon lieber ein komplettes Spiel gehabt. Positiv aufgefallen ist mir der rockige Soundtrack, der Wiederholungen und Trainingseinheiten auflockernd begleitet. Besonders umständlich ist aber, dass man für Mehrspieler-Duelle diverse Eingabegeräte braucht. Nach etwa zehn Stunden ist dies übrigens auch der einzige Modus, der noch Herausforderungen bietet.



DUELL Bei den Zweikämpfen geht es aggressiv und oft mit allen Mitteln zur Sache.

MEHRSPIELER

UEFA Champions League Season 2001/2002

Lange haben wir gesucht, große Änderungen haben wir im **Nachtest der Fußball-Simulation** nicht gefunden.

TOR! Glatzkopf Barthez hechtet umsonst: Dieser Schuss schlägt im Kasten ein.

Nachdem Take 2 die ursprünglich zum Test freigegebene Version nach Redaktionsschluss wieder zurückgezogen hat, nahmen wir diesmal gleich die fix und fertige Verkaufsversion unter die Lupe. Allerdings sind fast alle Schwachpunkte noch genauso vorhanden, entscheidende Änderungen sind nicht bemerkbar. Nach wie vor nervt die umständliche Menüführung, die noch nicht einmal eine Maussteuerung aufweist. Ebenfalls ein Kritikpunkt ist das durchwachsene Verhalten der computergesteuerten Mit- und Gegenspieler, das mitunter wie zufällig generiert wirkt. Dass man sich daran gewöhnt und auch die Steuerung ganz vernünftig ist, macht das allerdings verzeihbar. Dennoch ist der Titel sehr arcadelastig, dafür fallen die Partien aber meist sehr tor- und actionreich aus. Die lizenzierten Originaldaten sorgen dabei für Atmosphäre, auch wenn einige Spieler in dieser Saison nicht mehr beim Arbeitgeber des vergangenen Jahres tätig sind. Kernstück des Spiels ist natürlich der titelgebende Wettbewerb, bei dem Sie sich durch die Vorrunde bis zum großen Finale kämpfen. Die taktischen Möglichkeiten beschränken sich auf wenige Einstellungen, die kaum Auswirkungen auf das Geschehen haben. Da es mit **FIFA 2002** und **UEFA Challenge** bessere Alternativen gibt, bleibt **UEFA Champions League Season 2001/2002** ein ordentliches Programm ohne Zielgruppe.

GEORG VALTIN

TESTURTEIL
UEFA CHAMPIONS LEAGUE

ENTWICKLER Silicon Dreams	**ANBIETER** Take 2
PREIS Ca. € 40,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 300 MHz, 64 MB RAM, HD: 50 MB	**EMPFOHLEN** CPU 800 MHz, 256 MB RAM, HD: 50 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 2, Internet –, 2 Spieler pro Packung	Netzwerk –

73

Wertung	%
GRAFIK	73%
SOUND	76%
STEUERUNG	68%
ATMOSPHÄRE	81%
SPIELDESIGN	65%
MEHRSPIELER	81%

MEINUNG
GEORG VALTIN

Auch auf den zweiten Blick ist das Spiel zur europäischen Königsklasse nur gutes Mittelmaß.

Gerade in den von uns bemängelten Bereichen Menüführung, Verhalten der computergesteuerten Akteure und Steuerung hatten wir uns von der endgültigen Version von **UEFA Champions League Season 2001/2002** doch Besserung erhofft – vergebens. Da die Entwickler auf Simulationsaspekte verzichtet haben und taktische Möglichkeiten nur in Ansätzen vorhanden sind, beschränkt sich das Spiel auf pures Arcade-Gekicke. Und das bietet kurzweilige Unterhaltung, so fallen die vorhandenen Mängel im Gameplay in den aufregenden Partien kaum ins Gewicht. Für Nostalgiker gibt's sogar die Möglichkeit, mit allen Sieger-Teams seit 1965 anzutreten – na ja. Statt derartiger Boni wünschen wir uns für das Spiel zur nächsten Saison lieber mehr Tiefgang, damit die Fußball-Königsklasse auch auf dem PC diesen Namen verdient.

Pepsi Max **Extreme Sports**



ENERGIEHAUSHALT Beim Mountainbiking ist ein vorsichtiger Umgang mit den Kraftreserven angesagt.



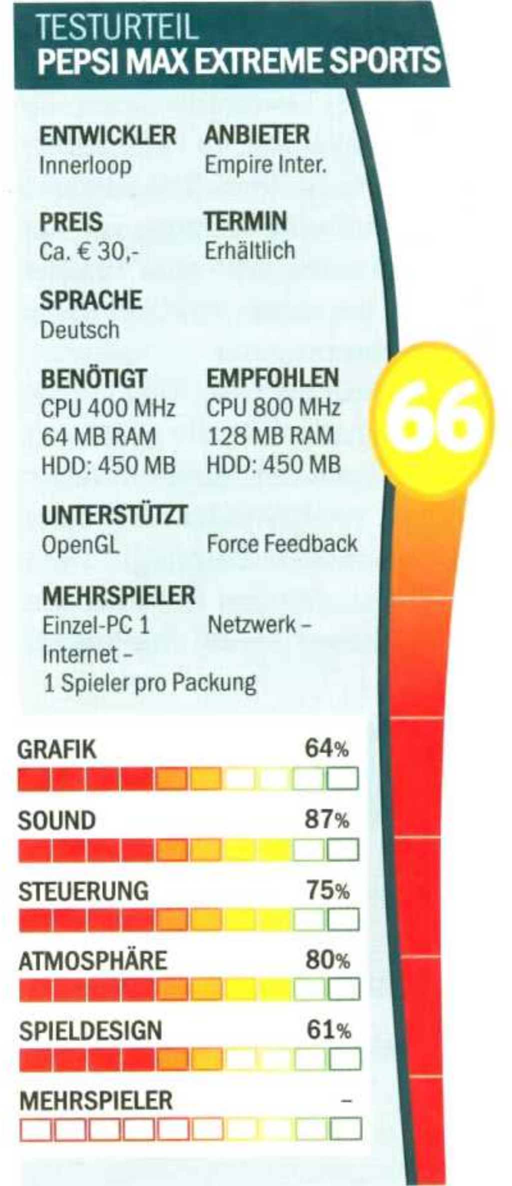
ZEITLUPE Die Quads machen zwar einen ohrenbetäubenden Lärm, hohe Geschwindigkeiten erreichen sie aber nicht.



BALLONFAHRT Sobald der von einem Flugzeug gezogene Drachen die Ballons berührt, geht der Pilot vom Gas.

Die launige Trendsport-Mehrkampf-Simulation hat leider **keinerlei Chance auf eine Goldmedaille**.

Snowboarding, Quad-Racing und Mountainbiking mag man ja noch als Sportarten durchgehen lassen, aber Skysurfing? Drachenfliegen? Oder gar Bungeejumping? **Extreme Sports** schafft es, diese Freizeitbeschäftigungen zu einem unterhaltsamen Mehrkampf zu kombinieren, allerdings sind die einzelnen Sportarten bestenfalls durchschnittlich umgesetzt – sofern man dies bei der vermutlich weltweit einzigen Bungeejumping-Simulation sagen kann. Bei den grafisch passablen und spielerisch recht anspruchsvoll simulierten Sportarten geht es meist darum, mit Fingerspitzengefühl die Spielfigur möglichst schnell durch einen Parcours zu steuern. Per Turbo lassen sich dabei Sekunden gutmachen, doch um den notwendigen Sprit zu erhalten, muss man mittels komplexer Tastenkombinationen waghalsige Stunts ausführen. Da es keine unpassendere Gelegenheit für solche Akrobatik gibt, als während der Jagd um Zehntelsekunden, ist dieses Feature nur ein Ärgernis. Lediglich beim Skysurfing und Bungeejumping wirken die Stunts authentisch.
Während man bei der kargen Grafik noch ein Auge zudrücken kann, muss man auf ein Fahr- bzw. Fluggefühl komplett verzichten. Keine der Sportarten schafft es, dem Spieler ins Blut zu gehen – dies muss die Musik übernehmen. Progressive Drum-'n'-Bass-Stücke sorgen für wippende Beine. HARALD WAGNER



TESTURTEIL
PEPSI MAX EXTREME SPORTS

ENTWICKLER Innerloop	**ANBIETER** Empire Inter.
PREIS Ca. € 30,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 400 MHz, 64 MB RAM, HDD: 450 MB	**EMPFOHLEN** CPU 800 MHz, 128 MB RAM, HDD: 450 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet – 1 Spieler pro Packung	Netzwerk –

66

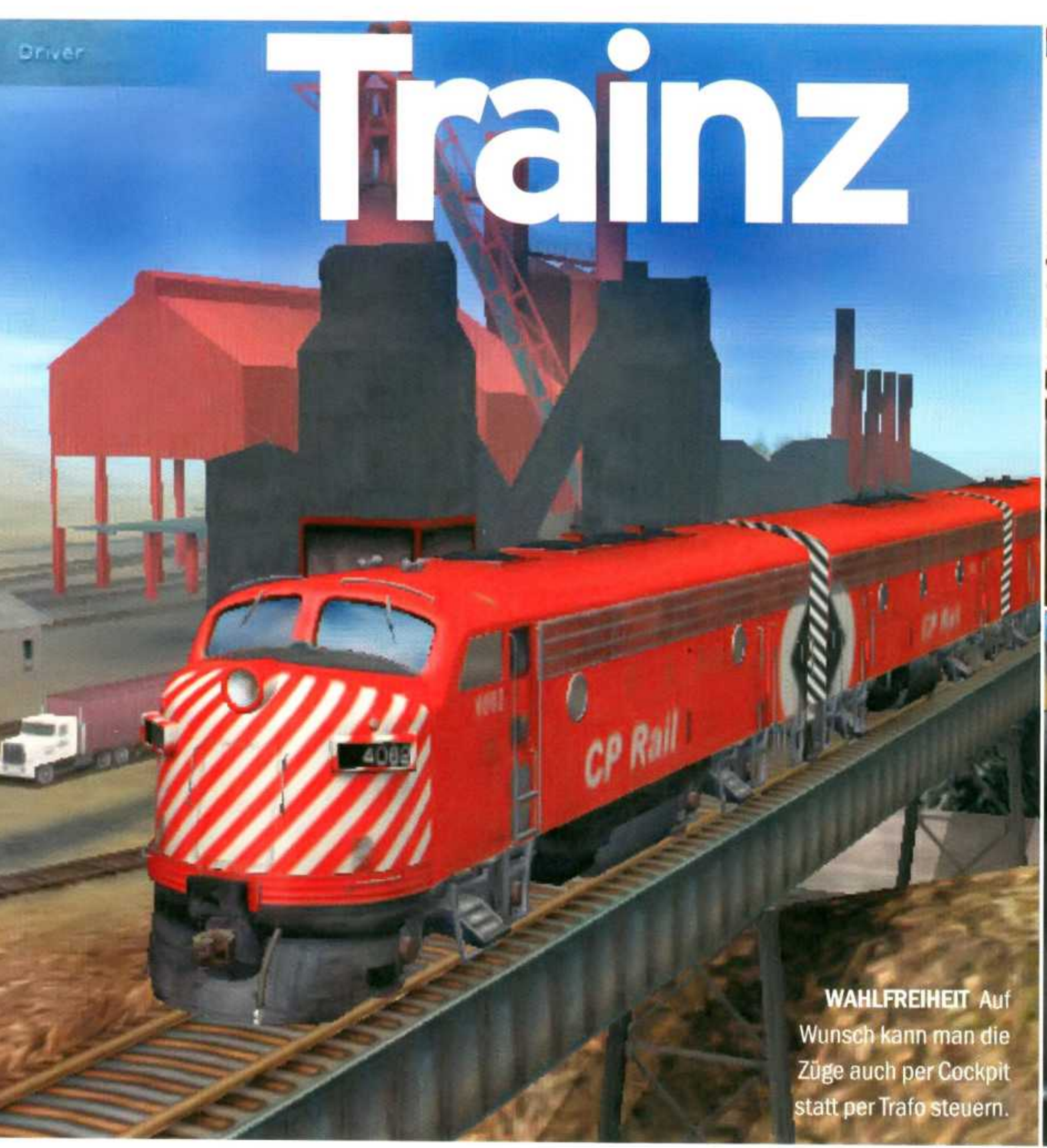
Kategorie	Wertung
GRAFIK	64%
SOUND	87%
STEUERUNG	75%
ATMOSPHÄRE	80%
SPIELDESIGN	61%
MEHRSPIELER	–

MEINUNG
HARALD WAGNER

Pepsi Max Extreme Sports findet in fast jeder seiner Disziplinen seinen Meister.

Matt Hoffman ist die bessere Radsportsimulation, **Supreme Snowboarding** die bessere Snowboard-Simulation und **Salt Lake 2002** der bessere Mehrkampf. **Pepsi Max Extreme Sports** ist zwar eine halbwegs gut gelungene Kombination aus recht schwierigen Sportarten, es findet aber in fast jeder Disziplin seinen Meister. Dafür, dass **Extreme Sports** tatsächlich einige Sportarten enthält, die bislang noch nie simuliert wurden, gibt es leider einen guten Grund: Beispielsweise ist Bungeejumping einfach kein Sport – vor allem keiner, der am PC umgesetzt werden könnte. Auch das Skysurfing ist kaum PC-geeignet und genauso spannend, wie mit seinem Snowboard auf dem Teppichboden herumzurutschen. Nur der Preis wäre ein gutes Argument pro **Pepsi Max Extreme Sports** – wenn es **Tony Hawk** nicht längst zum Budget-Preis gäbe.

Trainz



WAHLFREIHEIT Auf Wunsch kann man die Züge auch per Cockpit statt per Trafo steuern.



DETAILARBEIT Im Editor kann man Wochen investieren, um einer Anlage mit kleinen Detail Leben einzuhauchen.

WAHLFREIHEIT Auf Wunsch kann man die Züge auch per Cockpit anstatt per Trafo steuern.

Modelleisenbahn? War das nicht Opas Spielzeug? Warum sollte man denn so etwas simulieren?

Damals, als es noch echte Winter gab und Lokomotivführer ein Traumjob war, da verhinderten zahlreiche Modelleisenbahnen die sinnvolle Nutzung von Kellerräumen. Mit dem Erscheinen der ersten sündhaft teuren Homecomputer verschwand offenbar bei vielen Spielern die Faszination für die noch weitaus teureren Miniaturwelten, nun verschwindet auch deren Daseinsberechtigung. Denn **Trainz** simuliert fast jeden wesentlichen Aspekt des Modelleisenbahnens: Hier können Landschaften nach eigenem Geschmack mit Bergen, Wäldern und ganzen Städten erstellt, die verknotetsten Schienenstränge verlegt und jede Menge bunte Signale installiert werden. Selbstverständlich darf man auch jede Menge Züge fahren lassen – und zwar gleichzeitig. Getreu dem Vorbild dreht man an simulierten Trafos und spielt nach Belieben an den Signalen und Weichen herum, im Gegensatz zu realen Modelleisenbahnen kann man sich aber auch in den Führerstand einer Lok setzen und einfach nur die Fahrt genießen. **Trainz** ist ein grafisch und akustisch ansprechendes Spiel, das auf den ersten Blick eher an eine „ernst zu nehmende" Simulation wie den **Microsoft Train Simulator** erinnert. Da es aber weder einen Fahrplan, ein realistisches Physikmodell noch eine originalgetreue Bedienung gibt, wendet sich **Trainz** eher an begeisterte Modelleisenbahner als an Eisenbahnliebhaber. HARALD WAGNER



TESTURTEIL TRAINZ

ENTWICKLER Auran	**ANBIETER** Infogrames
PREIS Ca. € 50,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Englisch	
BENÖTIGT CPU 400 MHz, 128 MB RAM, HDD: 300 MB	**EMPFOHLEN** CPU 800 MHz, 256 RAM, HDD: 300 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet –, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk –

57

GRAFIK	62%
SOUND	45%
STEUERUNG	86%
ATMOSPHÄRE	20%
SPIELDESIGN	63%
MEHRSPIELER	-%

MEINUNG
HARALD WAGNER

Das Spiel ist ausgesprochen unterhaltsam – aber kaum länger als eine Woche.

Eigentlich dürften bestenfalls Landschaftsbauer an diesem Programm Gefallen finden. Keine Aufträge, keine Missionen, kein Spielziel – und dennoch bieten bereits jetzt zahllose **Trainz**-Benutzer liebevoll gestaltete Züge und Landschaften im Internet zum Download an, dennoch schreiben sich die Fans in den Foren die Finger wund. Der Grund dafür dürfte in der Faszination Modelleisenbahn zu finden sein, die bereits unsere Väter und Großväter zum Bau ihrer Anlagen angestiftet hat. Tatsächlich ist das sehr einfach zu bedienende Spiel ausgesprochen unterhaltsam – für den Otto-Normalspieler aber vermutlich kaum länger als eine Woche. Der Modelleisenbahner wird hingegen in monatelanger Kleinarbeit mit Landschaften, Bahnlinien und selbstjustierenden Signalsystemen einen Ersatz für die reale Anlage im Keller erstellen.

PC Games mit DVD

Jetzt gibt es PC Games mit praller DVD – jeden Monat mit noch **mehr Demos, noch mehr Videos und allen Patches** der beliebten PC-Games-CD-ROM.



DAS ANGEBOT
Testen Sie jetzt zwei Ausgaben von PC Games mit DVD zum Preis von einer. Sie sparen 50%.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC GAMES DVD, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif. Eine Übersicht über alle Aboangebote finden Sie im Internet unter: www.pcgames.de

☒ Ja, bitte senden Sie mir zwei Probehefte der PC Games DVD zum Preis von einem!
P3 GD 05

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games mit DVD, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur (€ 55,20/Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr). Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games mit DVD wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

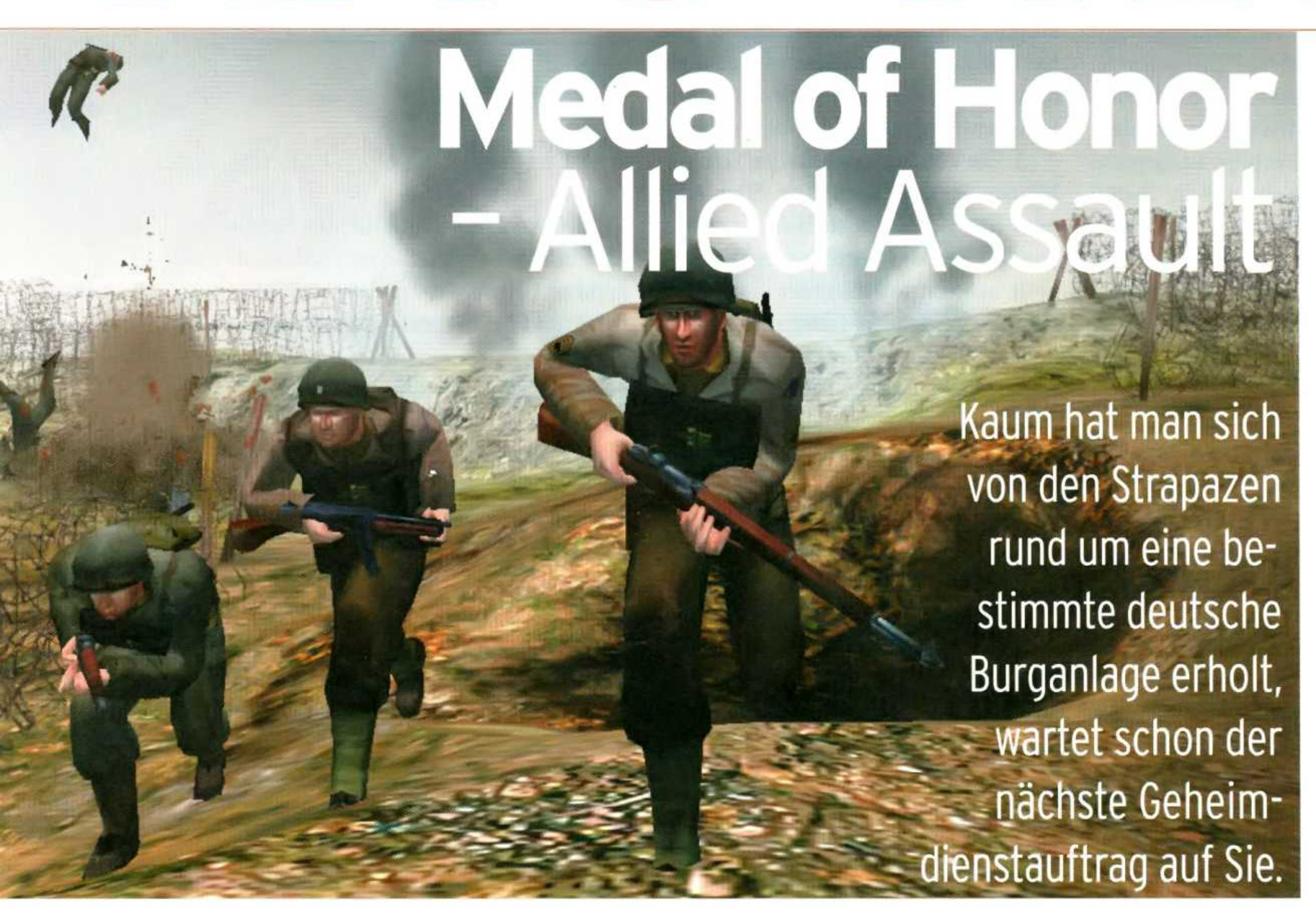
COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth, Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PC Games – Wissen, was gespielt wird



Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

TIPPS&TRICKS



Schauplatz Normandie, 6. Juni 1944: Sie befinden sich an Bord eines amerikanischen Landebootes. Um Sie herum pfeifen Kugeln und Explosionslärm dröhnt in Ihren Ohren ... Kennen Sie noch die filmische Umsetzung der Landung der alliierten Streitkräfte im Strandabschnitt Omaha Beach aus **Der Soldat James Ryan**? Wenn ja, werden Ihnen etliche Levelabschnitte in **Medal of Honor – Allied Assault** mehr als bekannt vorkommen. In der Rolle des amerikanischen Spezialagenten Mike Powell müssen Sie diverse Einsätze an den verschiedensten Schauplätzen des Zweiten Weltkriegs bestreiten. Unsere Tipps&Tricks-Redakteure haben sich voller Elan für Sie durch alle Schlachten des Spiels geschlagen. Das Ergebnis ist die vorliegende, achtseitige Komplettlösung, in der Sie alle kniffligen Stellen der verschiedenen Einsätze und Szenarien beschrieben finden.



Operation Flashpoint : Red Hammer

Sie haben beim Spielen von **Operation Flashpoint** schon immer mit den Sowjets geliebäugelt? Dank des Add-ons **Red Hammer** können Sie diesen Wunsch nun in die Tat umsetzen. Als taktischen Leckerbissen finden Sie in unserer Komplettlösung jede Menge Karten, die Sie mit den wichtigsten Taktikdaten versorgen. Na dann – weggetreten, Soldat.



Empire Earth

Ein Blick in die Verkaufscharts zeigt, dass Echtzeitstrategie wieder voll im Trend ist. Kein Wunder, Sierras Prachtstück **Empire Earth** bietet enorm viel Tiefgang. Für alle Feldherren haben wir deshalb weitere Profi-Tipps zusammengetragen, mit denen Sie Ihr strategisches Geschick noch verfeinern können. Multiplayerfans finden außerdem Tricks zum Boomen und zur erfolgreichen Abwehr von Rushern.



Return to Castle Wolfenstein (dt.)

Sie haben die Nase voll von Teamplay und Objectives? Na, dann versuchen Sie sich doch mal am Singleplayer-Spiel rund um Burg Wolfenstein. Mithilfe unserer Komplettlösung bleibt Ihnen kein Secret verborgen. Außerdem sind alle kniffligen Stellen, Waffen und Gegner erklärt. Vor den Schrecksekunden im Spiel können wir Sie allerdings nicht bewahren.

Download Spieletipps

Unter www.pcgames.de können Sie bisherige Komplettlösungen und Tipps kostenlos im PDF-Format in Originalqualität herunterladen. Aktuelle Download-Tipps der Redaktion:

1. Empire-Earth-Komplettlösung
2. Battle-Realms-Komplettlösung
3. Return to Castle Wolfenstein (dt.) Mehrspielertipps

Die beliebtesten Downloads bei www.pcgames.de diesen Monat:

1. Stronghold-Cheats
2. Wiggles-Kurztipps
3. Battle-Realms-Kurztipps

DOWNLOAD-MÖGLICHKEIT AUF DER WEB-SITE



www.pcgames.de

PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/82 48 34*
Täglich von 8-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Starlancer

Halten Sie im Hauptmenü die STRG-Taste gedrückt und geben Sie das Wort „Potatoe" ein. Nun erscheint oben links im Bild M1 (Mission 1). Jetzt können Sie mit den Zahlentasten die gewünschte Mission auswählen. Nachdem Sie eine Mission ausgesucht haben, drücken Sie einfach die Tasten STRG und ENTER und halten diese gedrückt, bis Sie in der Schiffsauswahl angelangt sind. Alternativ können Sie auch SHIFT und eine der folgenden F-Tasten drücken, um ein Schiff direkt auszuwählen.

F1	Predator	F7	Tempest
F2	Naginata	F8	Patriot
F3	Grendel	F9	Wolverine
F4	Crusader	F10	Reaper
F5	Coyote	F11	Shroud

Um in Mission 24 Steiner zu retten, müssen Sie sofort nach Abschuss der Rakete zu der Stelle fliegen, an der Petrov erscheint und dabei den Gegner auf dem Weg zur Rettungskapsel stoppen. Für die letzte Mission eignet sich der Tarnkappenbomber Shroud vorzüglich. Sobald die feindliche Ionenkanone den Bomber anvisiert, schalten Sie die Tarnung ein und bomben einfach weiter. REDAKTION

Crimson Skies

1. Wenn Sie im Kampagnenmenü auf das Mikrofon klicken und „Idaho" eingeben, können Sie im Menü am oberen Bildschirmrand eine Mission auswählen.

2. Bei der Wahl des eigenen Flugzeuges oder beim „Zusammenschrauben" eines persönlichen Jägers stellt sich immer die gleiche Frage: Setze ich auf große Sicherheit und starke Panzerung oder mache ich mein Flugzeug möglichst leicht, um wendig zu sein? Bei der Flugzeugwahl vor einer Mission sollten Sie im Hinterkopf behalten, was die Mission von Ihnen verlangt. Müssen Sie Zeppeline abschießen, sollten Sie ruhig auf eine mittlere Panzerung und eine geringere Wendigkeit setzen, da Sie große Gegenwehr befürchten müssen. In einem Deathmatch erscheint eine Hoplite als perfekte Wahl, weil sie wendig und schnell ist. Da dieser Flieger aber nur zwei kleine Waffen hat, müssen Ihre Schusskünste sehr gut sein. Oft ist der Mittelweg der richtige: Wenn Sie sich ein Flugzeug selbst zusammenbauen (fürs Internetspiel beispielsweise), sollten Sie den kleinsten Motor mit Nitro wählen (wegen des geringeren Gewichts) und eine mittlere Panzerung. Je nach Flugkunst (Zielsicherheit oder Flugass) sollten Sie die restlichen Posten besetzen. Sind Sie ein toller Stuntflieger, schießen aber schlecht, ist ein leichteres Flugzeug sicher das idealere.

3. Die Bordkanonen an den Schiffen können Sie mit 30er, 40er, 50er, 60er oder 70er Kaliber bestücken. Je größer das Kaliber, desto größer die Schlagkraft, aber umso schlechter die Treffergarantie auf größere Entfernungen. Benutzen Sie deshalb stets eine Mixtur aus verschiedenen Kanonen (etwa Slug und Explosive). Bei den Raketen sollten Sie ebenfalls zwei unterschiedliche Typen wählen. REDAKTION

Metal Gear Solid

Sobald Sie das Spiel mit dem Kommandozeilen-Parameter „-cheatenable" starten, können Sie im Spiel folgende Cheats einsetzen:

F2	Unverwundbarkeit
F4	Unbegrenzt Munition
F5	Normal-Modus
F6	Beobachter-Modus
F7	Level-Neustart
F8 - F12	Verschiedene Texturen

1. Wenn Sie das Spiel durchspielen, ohne sich auf die Folter von Ocelot einzulassen, bekommen Sie einen gespeicherten Spielstand, in dem Sie über unendliche Munition verfügen. Lassen Sie sich aber doch auf die Folter ein, bekommen Sie einen Spielstand, in dem Sie unsichtbar sind. Wenn Sie das Spiel mit beiden Möglichkeiten durchspielen und dann ohne unendliche Munition und ohne Unsichtbarkeit zu dem Ninja gehen, bekommen Sie neue Kostüme und ein Bonus-Musikstück.

2. Beim Kampf gegen den Psycho Mantis sollten Sie die Taste zum Umsehen benutzen, da Sie so erkennen, von wo genau Sie als Nächstes angegriffen werden. REDAKTION

Fußballmanager 2002

Ein Bug sorgt beim **Fußballmanager 2002** für reichlich Geld in der Kasse: Wenn Sie im Editor das Stadion ausbauen, sollten Sie alle Werte auf 50.000 setzen, aber die Sitzplätze wieder auf 0. Danach können im Stadion 800.000 Fans Platz nehmen und Sie bekommen bei jedem Heimspiel vor vollem Haus 50 Millionen Euro gutgeschrieben. REDAKTION

Star Trek: Armada 2

Drücken Sie während des Spiels ENTER und geben Sie einen der folgenden Cheats ein, die Sie anschließend mit ENTER bestätigen müssen.

Avoidance	Einheiten schneller produzieren
Imouttastepwithreality	Koordinaten des Gamma-Quadranten eingeben
Kobayashimaru_lost	Missionsabbruch
Nomoreships	Forschungsschiffe des Gegners werden verbannt
Showmethemoney	Zusätzliche Credits
Youstopmecold	Schnellere Schiffsproduktion

REDAKTION

Autobahn Raser 3

Stellen Sie in der Datei GAME.INI den Wert unter dem Eintrag „CollisionOff" auf 1, um alle Zusammenstöße auszuschalten. Wenn Sie hingegen in der Datei GAME.INI den Wert unter dem Eintrag „Invulnerable" auf 1 stellen, wird Ihr Auto unverwundbar. In der Datei GARAGE.INI können Sie zudem die Preise der Fahrzeuge verändern. In der Datei BEHAVIOR.INI editieren Sie die Stärke der Polizei. REDAKTION

America: No peace beyond the line!

Neu in die Budget-Charts eingestiegen ist das Strategiespiel **America**. Um folgende Cheats eingeben zu können, drücken Sie zuerst ENTER.

Icanwineverythingnow	Mission gewinnen
Goldinmypockets	1.000 Gold
Liangeteverything	5.000 Einheiten, Nahrung, Holz und Gold
Woodisverygood	1.000 Holz
Iwantfastfood	1.000 Nahrung
Horsesarecrazy	Zehn Pferde
Gimmemorefirepower	Höhere Feuerkraft
Iwantanamericanhero	David Crocket erscheint
Iwantareallybadguy	Billy the Kid erscheint
Iwantareallystronghero	Gall erscheint

1. Legen Sie Sammelpunkte an Produktionsstätten fest, damit Sie nicht alle Einheiten manuell zu den strategischen Knotenpunkten verlegen müssen.

2. Wenn der Feind mit schweren Geschützen angreift, achten Sie darauf, dass nicht alle Männer auf einem Fleck stehen und so ein leichtes Ziel abgeben. Der Feind greift oft von der gleichen Stelle aus an. Platzieren Sie deshalb Fallen an diesen Stellen und bauen Sie Verteidigungstürme auf.

3. Bei Angriffen sorgt ein Anführer für die Moral in der Truppe. Bleiben Sie mit ihm deshalb ein wenig zurück, um ihn nicht sofort ans Messer zu liefern. Wenn Sie mehrere Einheiten anwählen und STRG plus eine Zifferntaste drücken, ist der Kampftrupp markiert und Sie können ihn jederzeit mit der entsprechenden Zifferntaste aufrufen. REDAKTION

Pool of **Radiance 2**

Charaktererstellung

1. Wenn Sie bei **Pool of Radiance 2** eigene Charaktere erstellen möchten, sollten Sie beachten, dass Ihnen weniger Punkte zur Verfügung stehen als bei den vorgefertigten Charakteren. Spielanfänger sollten deshalb lieber auf die im Spiel enthaltenen Figuren zurückgreifen.

2. Empfehlungen für eigene Charaktere: Erschaffen Sie sich einen Zwerg und maximieren Sie die Attribute ST (Stärke) und KO (Kondition). Wenn Sie diesen Kämpfer im Laufe des Spiels zum Barbaren weiterentwickeln, verringern Sie damit dessen Trägheit.

3. Sehr hilfreich ist die Erschaffung eines zweiten Kämpfers, den Sie zusätzlich zum Schurken ausbilden sollten. Hierbei reicht ein Schurken-Level von 5 aus. Spendieren Sie diesem Mischcharakter bei der Erschaffung viele Punkte in ST und KO. Später sollten Sie vorwiegend GE (Geschicklichkeit) verbessern. Ein reinrassiger Schurke ist reichlich überflüssig im Spiel – seine Kampfeigenschaften sind einfach zu niedrig.

4. Verzichten Sie auf keinen Fall auf einen Kleriker – seine Fähigkeit, Untote zu vertreiben, ist enorm wichtig, da ein Großteil der Gegner zu dieser Monsterklasse zählt.

5. Als vierten Charakter sollten Sie einen Paladin auswählen. Seine Schnelligkeit und Magieresistenz kommen Ihnen sehr zugute. REDAKTION


NICHT SCHIESSEN! Seien Sie bei wilden Schießereien auf der Hut. Sobald Sie versehentlich einen Zivilisten erwischen, ist das Spiel vorbei.

Return to Castle Wolfenstein (dt.)

Rechtsklicken Sie auf die Desktopverknüpfung von **Return to Castle Wolfenstein** und fügen Sie in der Zeile Ziel die Parameter „+set sv_cheats" ein.

/give armor	Rüstung
/give health	Gesundheit auf 100
/give stamina	Stamina
/nofatigue	Unlimitierte Stamina
/kill	Selbstmord
/spdevmap mapname	Lässt Sie zu einer beliebigen Map springen (Sie müssen sich dann mittels der Cheats Waffen herbeizaubern, da Sie dort gänzlich ohne Ausrüstung ankommen)

Folgende Maps stehen zur Verfügung:
escape1, escape2, tram, village1, village2, crypt1, crypt2, church, boss1, forest, rocket, dam, chateau, dark, dig, castle, end, beach, village, boss2, rocket, baseout, assault, factory, trainyard, norway, xlabs, wine, wine2, wine3

REDAKTION

Anachronox

Wenn Sie beim Schlösserknacken (Eigenschaft von Boots) schneller zum Erfolg kommen möchten, sollten Sie schon vor dem Austesten der voreingestellten Zahl die Ziffer um 1 oder 2 erhöhen. So haben Sie eine höhere Chance, sofort die richtige Zahl zu erraten, da die voreingestellte Ziffer nie die richtige ist.

Sie können auf dem Planeten „Democratus" viel Zeit sparen, wenn Sie gleich zu Beginn zum „Wahlautomaten" gehen und dort das „richtige" Votum abgeben:

1 = Yes, 2 = Yes, 3 = Yes, 4 = No, 5 = No, 6 = Yes, 7 = No, 8 = Yes.

Um bei der Explosion des Planeten, auf dem Doctor lebt(e), rechtzeitig aus dem Gebäude zu kommen, benötigen Sie die richtige Farbkombination für die Türen. Wir verraten sie Ihnen:

1. Tür: Rot, rot, grün, grün
2. Tür: Rot, grün, blau, gelb
3. Tür: Grün, gelb, grün, gelb
4. Tür: Rot, blau, gelb, grün

MICHAEL SCHRANNER

Cheats

Öffnen Sie die Datei AnachronoxanoxdataCONFIGSDefault.cfg mit einem Texteditor. Suchen Sie die Zeile „set debug 0", und ändern Sie die „0" in „1" ab. Im Spiel können Sie die Konsole mit ^ öffnen und folgende Cheats eingeben:

INVOKE 1:86	Cheat-Menü freischalten
BATTLEWIN	Kampf gewinnen

REDAKTION

Startopia

1. Ein Energiekollektor kann bis zu 100.000 Energieeinheiten speichern. Einen zweiten benötigen Sie also erst, wenn Sie die 100.000 Einheiten überschreiten.

2. Lassen Sie Bomben nicht einfach in unbewohnten Sektoren explodieren. Wenn Sie die Bomben in den Recycler beamen, erhalten Sie Energieeinheiten dafür!

3. Gefängnisse erweisen sich als äußerst rentabel: Für jeden Kriminellen, den Sie resozialisieren, bekommen Sie 1.000 Energieeinheiten.

4. Wenn Sie eine Fabrik besitzen, sollten Sie Konstruktionspläne selbst



produzieren, anstatt die fertigen Gebäude beim Händler zu kaufen. Das ist wesentlich billiger.

5. Bevor Sie einen feindlichen Sektor angreifen, sollten Sie am Rand des Sektors Sicherheitssäulen aufstellen. So werden Sie im Fall eines Fehlschlags nicht dem Erdboden gleichgemacht. Außerdem ist ein Energie-Booster ratsam, denn je weiter die Kämpfer von der nächsten Energiequelle entfernt sind, desto schwächer werden ihre Waffen.

6. Überlassen Sie die Polizei-Scuzzer im Kampf nicht einfach ihrem Schicksal. Beamen Sie die Scuzzer, kurz bevor Sie zerstört werden, in den Puffer. Von dort aus geht es direkt zu einer Ladestation. Der beschädigte Scuzzer wird hier repariert und kann danach wieder eingesetzt werden.

7. Sicherheitssäulen bewahren Sie auch vor Spionen und Riesenkakerlaken. Stellen Sie zwischen vier und sechs dieser Säulen um jede Schleuse und vereinzelt auf der ganzen Station auf. Dann haben feindliche Agenten und Monster keine Chance mehr, Schaden anzurichten. DANIEL RAHIER

Gangsters 2

1. Es gibt einen hervorragenden Weg, einen verfeindeten Gangsterboss zu erledigen. Dafür benötigen Sie einen „Bombenleger" mit einer Bombe und einer „Tommy-Gun", einen „Waffenexperten" mit drei „Schlägern" und vier „Tommy-Guns".

2. Die zwei schwer bewaffneten Gruppen rücken in einem gepanzerten Fahrzeug Richtung feindliches Hauptquartier vor. Aufgrund der Panzerung des Fahrzeugs und der starken Feuerkraft der „Tommy-Guns" dürfte das nicht schwer fallen. Die Wachen vor dem Hauptquartier werden aus dem Fahrzeug heraus im Vorbeifahren erledigt. Nun parken Ihre Gangster den Wagen vor dem Gebäude. Der „Bombenleger" steigt schnell aus, bevor der Feind neue Wachen anheuert.

Jetzt begibt sich der Bombenleger schnell zum Eingang und platziert seine Bombe im Gebäude. Wichtig: Bei der Explosion muss der Bombenleger im Wagen sitzen, deshalb muss er schnell zurücksprinten!

Nach der Explosion stürmen alle Bewohner inklusive feindlichem Boss auf die Straße, wo Ihre Gangster im Wagen warten. Zielen Sie am besten direkt auf den rot markierten Gangsterboss. Wenn er zu Boden geht, werden alle seine Gangster automatisch entlassen und Sie können sein Territorium übernehmen. MARCIN JAKUBOWSKI

Three Kingdoms

Drücken Sie während des Spiels ENTER und geben Sie folgende Cheats ein:

Cheat	Wirkung
!om+superman!	Ausgewählte Einheiten/Gebäude unverwundbar/unzerstörbar
!om+smartbomb!	Alle sichtbaren gegnerischen Einheiten eliminieren
!om+gonzales!	Spielgeschwindigkeit erhöhen
!obj+greed!	5.000 Einheiten von jeder Ressource (außer Gold)
!obj+moolah!	1.000 Einheiten Gold
!obj+chips!	1.000 Einheiten Getreide
!obj+piggy!	1.000 Einheiten rohes Fleisch
!obj+splinter!	1.000 Einheiten Holz
!obj+ingboard!	1.000 Einheiten Eisen
!obj+booze!	1.000 Einheiten Wein
!om+icanseeagain!	Ganze Karte aufdecken
!om+fps!	Framerate anzeigen
!om+net!	Anzahl der Objekte anzeigen
!obj+outofmyway!	Mission gewinnen

REDAKTION

Rollercoaster Tycoon

1. Gehen Sie zum Finanzmenü und drücken Sie „F", dann ENTER und „M". So bekommen Sie 5.000 Dollar gutgeschrieben. Dies funktioniert allerdings nur einmal pro Monat.

2. Alle Szenarien, Fahrgeschäfte und unendliche Geldquellen erhalten Sie auf folgendeWeise: Halten Sie im Hauptmenü SHIFT gedrückt und tippen Sie dann „rct2" (ohne die Anführungsstriche), dann Enter. Sie hören applaudierendes Publikum.

3. Auf alle Fahrgeschäfte können Sie zugreifen, wenn Sie ALT + Z drücken, auf alle Shops hingegen mit STRG + Z.

4. Geldmangel? Schließen Sie den Park für ein ganzes Jahr. Dies muss vor März des zweiten Jahres geschehen. Anschließend kommt ein Mann in einem blauen Anzug und gibt Ihnen eine kleine Finanzspritze in Höhe von einer Million Dollar.

5. Um die Popularität eines Fahrgeschäftes anzuheizen, entfernen Sie ein Segment und setzen genau das gleiche wieder ein. Die Besucher denken nun, Sie hätten die Bahn verbessert.

Frank Herbert's Dune

1. Erledigen Sie Kynes in Mission 2 keinesfalls, denn sonst erscheint die „Game Over"-Meldung. Spüren Sie die Kanonen auf, um sie zu deaktivieren.

2. In Mission 3 sollen Sie die grünen und blauen Codes innerhalb des Förderbandes finden. Suchen Sie zuerst die beiden Magnetpässe, bevor Sie die blaue Zone betreten. Um an dem stationären Laserstrahl vorbeizukommen, lehnen Sie sich gegen die Mauer und rollen darunter durch. REDAKTION

Giants: Citizen Kabuto

Diese Codes geben Sie während des laufenden Spiels eins:

Cheat	Wirkung
Pleasehealme	Gesundheit auffrischen
Mapshowitall	Karte zeigen
Gimmegifts	Geschäft eröffnen
Llmissionsaregoodtogo	Alle Levels wählbar
Basegoveryfast	Basis erstellen
Basefillerup	Energie für Basis
Itsmyparty	Party
Ineedspells	Mana

REDAKTION

Serious Sam

Drücken Sie während des Spiels „^" und geben Sie diese Cheats ein:

Cheat	Wirkung
Please god	God-Modus
Please giveall	Alle Gegenstände
Please killall	Alle Feinde auf dem Bildschirm eliminieren
Please open	Alle Türen öffnen
Please fly	Flug-Modus
Please ghost	Durch Wände gehen
Please invisible	Unsichtbarkeit (hört auf, wenn Sie jemanden angreifen)
Please tellall	Im Netricsa werden alle Infos verfügbar
cht_bGOD=1	Unverwundbarkeit
cht_bRefresh=1	Energie auffüllen
cht_bGiveAll=1	Alle Gegenstände
cht_bFly=1	Flug-Modus
cht_fTranslationMultiplyer=1	Turbo-Modus
cht_bGhost=1	Durch Wände gehen
cht_bInvisible=1	Unsichtbarkeit
saveScreenShot()	Screenshot erstellen

Wenn Sie das Spiel im „Serious"-Schwierigkeitsgrad durchgespielt haben, wird der „Mental"-Schwierigkeitsgrad freigeschaltet. REDAKTION

Battle Realms

Sie können die Grafik in **Battle Realms** optimieren. Öffnen Sie dazu die Datei Battle_Realms.ini mit einem Texteditor. Im Abschnitt [VideoState] ändern Sie die folgenden Optionen:

Width = 1024, Height = 768
Grafik-Auflösung

Depth = 16
Farbtiefe (kann durch 32 ersetzt werden)

Fullscreen = 1
Vollbild-Darstellung. Alternativ kann man eine 0 eintragen, um das Spiel im Fenster zu starten

HardwareTL = 0
1 eintragen, um die „Texture & Lightning"-Funktion Ihrer Grafikkarte zu nutzen

REDAKTION



Gothic

Sie müssen den Brief an die Feuermagier abgeben, doch Thorus lässt Sie nicht in die Burg des Alten Lagers? Kein Problem! Marschieren Sie geradewegs in die Burg. Sobald Sie von den beiden Wachen aufgehalten werden, ziehen Sie Ihre Waffe und rennen los. Wenn Sie an den Wachen vorbei sind, stecken Sie das Schwert wieder weg. Die Wachen belästigen Sie nun nicht mehr. Das funktioniert auch in ähnlichen Situationen. SASCHA HOPSTEIN

Blut-Cheat

Ändern Sie in der Datei \system\gothic.ini folgende Einträge:

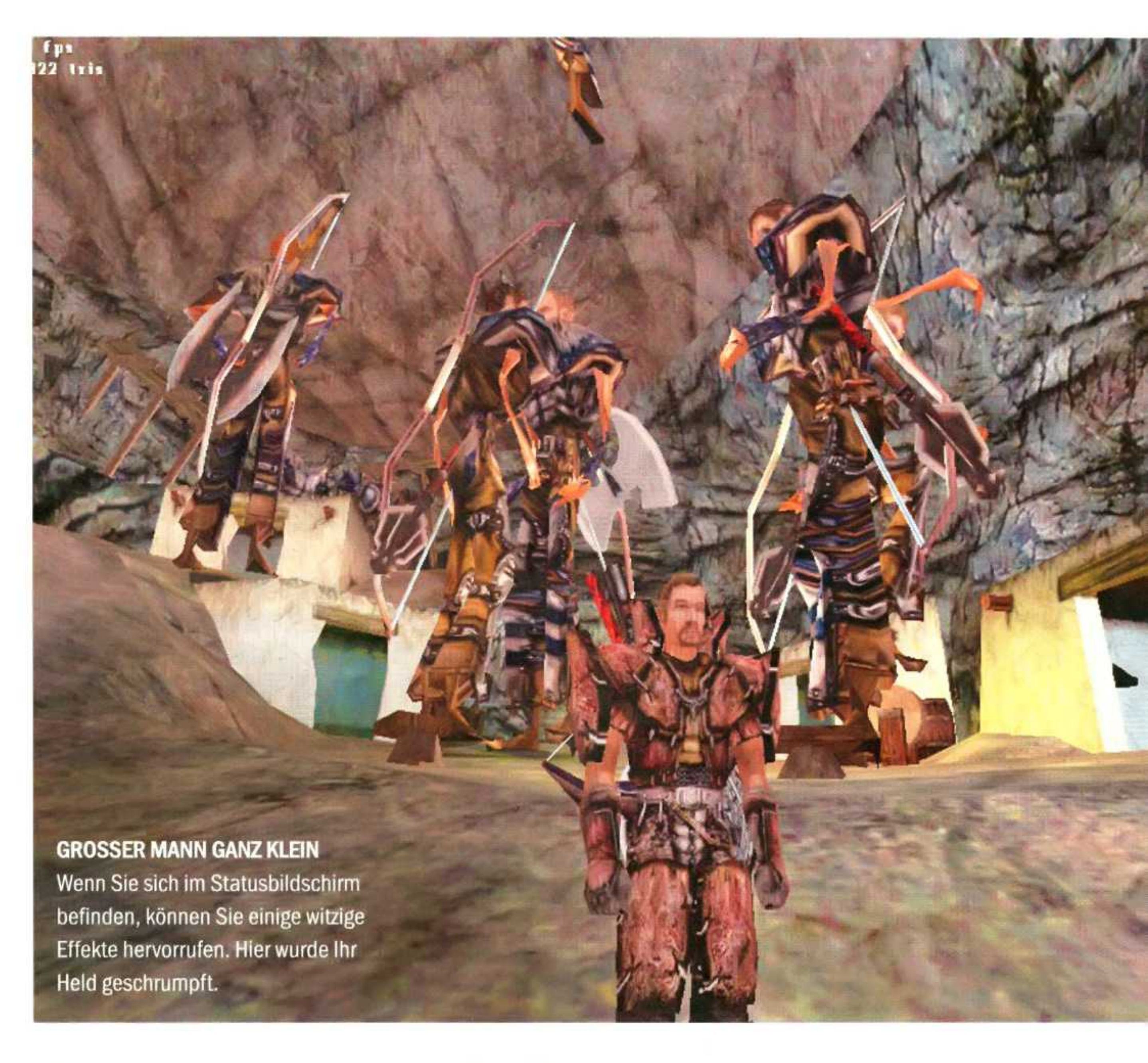
Eintrag: bloodDetail = 1
Ändern in: bloodDetail = 3
Ergebnis: Viele Blut-Details

Eintrag: extendedMenu = 0
Ändern in: extendedMenu = 1
Ergebnis: „Blut-Details" im Menü Einstellungen/Spiel freischalten

Aktivieren des Cheat-Modus

Wenn Sie in **Gothic** mogeln möchten, aktivieren Sie zunächst den Cheat-Modus in der Datei \system\gothic.ini. Nehmen Sie folgende Änderungen vor:

Eintrag: testmode = 0
Ändern in: testmode = 1
Ergebnis: Cheat-Modus aktiviert



GROSSER MANN GANZ KLEIN
Wenn Sie sich im Statusbildschirm befinden, können Sie einige witzige Effekte hervorrufen. Hier wurde Ihr Held geschrumpft.

Wenn Sie das erledigt haben, können Sie mit den Tasten „S" oder „B" den Statusbildschirm aufrufen. Dort geben Sie MARVIN ein, um den Mogelmodus zu aktivieren.

Cheats für die Konsole

Drücken Sie F2, um die Konsole zu öffnen. Dort können Sie folgende Cheats eingeben:

cheat god	Unverwundbarkeit
cheat full	Spieler heilen
kill	Anvisiertes (aktives) Lebewesen töten
goto waypoint, goto vob	Zum nächsten Wegpunkt oder Ort beamen
insert [item]	Gegenstand oder Lebewesen erschaffen Geben Sie zuerst „insert" ein und danach den gewünschten Gegenstand/Lebewesen (zum Beispiel insert torlofs_axt):
Waffen	torlofs_axt, lees_axt, silax_axt, artos_schwert, ulumulu, innos_zorn, # whistlers_schwert, thorus_schwert, scars_schwert, diegos_bogen, roter_wind
Gegenstände	dmb_armor_m, urizielrune
Lebewesen	icegolem, udshadam_rockefeller, freemineorc, meatbug

REDAKTION

Cultures: Die Entdeckung Vinlands

Die folgenden Cheats funktionieren teilweise nur im Singleplayer-Modus. Im Spiel müssen Sie einfach das Hauptmenü öffnen und die Maustaste drücken, um das Fenster zu aktivieren. Dann erst geben Sie folgende Codes ein; bei Erfolg werden diese durch ein akustisches Signal bestätigt.

Funexploration	Zeigt die gesamte Karte
Funspeedup	Spiel läuft fünfmal so schnell ab
Funfrieda	Größere Tooltips
Funfillup	Füllt alle Lager um je 5 Einheiten pro Ware
Funmaverick	Verbesserte KI
funpicture12	Speichert gesamte Karte in einer Größe von 12 % im Spielverzeichnis
funpicture25	Speichert gesamte Karte in einer Größe von 25 % im Spielverzeichnis
funpicture100	Speichert gesamte Karte in einer Größe von 100 % im Spielverzeichnis
funheadsup	Lange Köpfe für Wikinger
funheadsdown	Lässt alle Cultures-Bewohner schrumpfen
funheadson	Köpfe auf Normalgröße



1. Tippt man in der Kampagnen-Auswahl ODIN ein, wird der zweite Level anwählbar.

2. Wenn Sie nach Spielbeginn im Hauptmenü mehrmals auf das Herz mit dem Pfeil klicken, erhalten Sie einen geheimen Level.

3. Wenn Sie im Hauptmenü auf den Pilz im Vordergrund drücken, erscheint ein Frosch.

4. Klicken Sie mehrmals auf die Blume am rechten Bildschirmrand, taucht ein Schwarm Bienen auf.

5. Wenn Sie die richtige Stelle des Astes auf der linken Seite anklicken, erscheint am rechten Ast ein Moorhuhn.

6. Am Anfang einer Mission lassen Sie am besten die Frauen die Karte erkunden.

7. Um ein feindliches Dorf zu erobern, sollten Sie erst die Verteidigungstürme zerstören. Danach positionieren Sie Bogenschützen in sicherer Entfernung und versuchen möglichst viele Zivilisten zu erledigen, da diese der Armee des Feindes zu Hilfe eilen. Wenn der Gegner die Türme neu aufbauen will, können Sie diese mit einem Schlag oder Schuss wieder zerstören.

8. Sie sollten sich immer um Nahrung kümmern. Fleisch, Fisch und Obst können die Bewohner ohne Weiterverarbeitung essen. Sie sollten die Bürger mehrere Berufe erlernen lassen, um sie flexibler einsetzen zu können.

REDAKTION

Sudden Strike

In der Gold-Edition erhalten Sie zusätzlich zum Basis-Spiel auch noch das Add-on. Folgende Cheats werden während des Spiels eingegeben. Bestätigen Sie die Codes durch Drücken der ENTER-Taste.

****superman**	Unverwundbarkeit
****starcraft**	100 Bomber, 100 Aufklärer
****nofog**	Nebel des Krieges aus
****staticfog**	Nebel des Krieges ein

1. Wenn Sie wegen des Nebels nicht sehen können, ob ein mit Bombern angegriffenes Gebäude zerstört wurde, wählen Sie einen Infanteristen und bewegen den Cursor auf die Stelle, an der das Gebäude steht. Erscheint der Einquartieren-Button, steht das Gebäude noch.

2. Achten Sie darauf, dass sich die Reparaturfahrzeuge gegenseitig reparieren. Dadurch erhalten diese Fahrzeuge zusätzliche Erfahrungspunkte. Wenn sich die Versorgungs-Lkws gegenseitig aufladen, bekommen sie ebenfalls mehr Erfahrungspunkte.

3. Um besetzte Häuser einzunehmen, sollten Sie Panzer mit MGs und Geschossen einsetzen.

4. Bestimmte Gebiete können Sie einfach dadurch erobern, dass Sie Waffenkisten dort abwerfen. Ein Bug im Spiel sorgt dafür, dass die Waffenkisten als Einheiten anerkannt werden.

REDAKTION

Panzer Elite

Ein Bug macht Ihnen im Budget-Spiel **Panzer Elite** das Leben leichter: Wenn Ihnen bei einer Kampagne die panzerbrechenden Geschosse ausgehen, starten Sie einfach einen Schnelleinsatz. Dabei ist es egal, auf welcher Seite Sie spielen. Zerstören Sie einige Panzer und gehen Sie dann zurück ins Hauptmenü. Jetzt laden Sie die zuvor gespeicherte Kampagne wieder und jeder Panzer hat 20 neue Panzergranaten, die Sie auf den gesamten Zug verteilen können. Dies ist beliebig wiederholbar.

REDAKTION

Einsende**hinweise**

Das Wichtigste: Wenn Sie uns Tipps & Tricks schicken, müssen diese von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

Welche Tipps haben Chancen auf eine Veröffentlichung? Am gefragtesten sind Kurztipps zu aktuellen Spielen. Tipps zu indizierten Titeln dürfen wir nicht abdrucken. Vergewissern Sie sich, dass Ihre Tipps noch nicht in einer der vorangegangenen Ausgaben veröffentlicht wurden.

Wie hoch ist das Honorar für abgedruckte Tipps? Das hängt von der Länge und der Art des Tipps ab. Für Cheat-Codes und kurze Tipps erhalten Sie zwischen 10 und 50 Euro. Skizzen und/oder Screenshots erhöhen das Honorar.

Wie soll ich denn die Tipps & Tricks einschicken? Postkarten und Briefe reichen für kurze Tipps aus. Bei längeren Beiträgen sollten Sie uns den Text als Datei auf Diskette zukommen lassen.

Kann ich eine Zeichnung/einen Screenshot beilegen? Das wäre wünschenswert. Falls möglich, sollten Sie Ihren Kurztipp immer mittels eines Screenshots „beweisen". Skizzen können Sie per Hand zeichnen oder mit einem Zeichenprogramm erstellen und auf Diskette beilegen.

In welchem Format soll ich Texte und Grafiken auf Diskette abspeichern?

Texte: Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) oder Windows Notepad/Wordpad (TXT)

Grafiken: GIF, PCX, TIF, JPG oder BMP

Mein Kurztipp zum Spiel X ist in PC Games Ausgabe Y erschienen, aber ich habe immer noch kein Honorar erhalten. Entweder haben Sie Ihre Adresse und Bankverbindung nicht angegeben oder es handelt sich um ein Versehen unsererseits. Wenn Sie acht Wochen nach Erscheinen der jeweiligen Ausgabe noch immer nichts von uns gehört haben, sollten Sie sich umgehend bei uns melden.

Können Sie mich telefonisch/schriftlich benachrichtigen, ob die Einsendung angekommen ist/abgedruckt wird? Eine individuelle Benachrichtigung ist wegen der Menge an Einsendungen (Die Tipps&Tricks-Abteilung bekommt Monat für Monat mehrere tausend Briefe, Postkarten und E-Mails!) leider nicht möglich. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Was muss ich beim Einsenden beachten?

1. Notieren Sie Name, Adresse, Telefonnummer und Spieletitel auf ALLEN schriftlichen Unterlagen sowie auf den Disketten.

2. Damit wir Ihnen ein Honorar für die eingesandten Tipps zukommen lassen können, benötigen wir Ihre komplette Bankverbindung (Bank, BLZ, Konto-Inhaber, Konto-Nr.).

3. Bitte vermerken Sie den/die Spieletitel bereits auf dem Umschlag.

Senden Sie Ihre Tipps an:
Computec Media, Redaktion PC Games
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90 762 Fürth
Oder per E-Mail: tipps@pcgames.de

E

Empire **Earth**

Ungeschlagen behauptet sich Sierras Echtzeitstrategiehit seit Wochen in den Verkaufscharts. Grund genug, für Sie die besten Tipps zum Wirtschaften und zu verschiedenen Taktiken zusammenzustellen.

Konterliste

Wer lange **Empire Earth** spielt, wird bemerken, dass es immer wieder Einheitentypen gibt, die gegen einen bestimmten anderen Typen wehrlos sind. Die wichtigsten Kontermöglichkeiten haben wir für Sie in der folgenden Tabelle aufgelistet:

	Einheit	kontert erfolgreich Einheit
1.	Schwertkämpfer	Bogenschützen
2.	Bogenschützen	Speerträger
3.	Speerträger	Schwertkämpfer
4.	Speerträger	Keulenträger
5.	Hellebardiere	Kavallerie (Schusswaffen)
6.	Hellebardiere	Kavallerie (Schwertwaffen)
7.	Kavallerie (Schusswaffen)	Kavallerie (Schwertwaffen)
8.	Kavallerie (Schwertwaffen)	Geschütze
9.	Kavallerie (Schwertwaffen)	Infanterie (Schusswaffen)
10.	Infanterie (Schusswaffen)	Kavallerie (Schusswaffen)
11.	Infanterie (Schusswaffen)	Hellebardiere
12.	Panzer	Infanterie
13.	Panzer	Artillerie
14.	Panzer	Zeus
15.	Panzer	Pandora
16.	Infanterie	Panzerabwehr
17.	Infanterie	Zeus
18.	Infanterie	Minotaur
19.	Panzerabwehr	Panzer
20.	Panzerabwehr	Cyborgs
21.	Artillerie	Infanterie
22.	Artillerie	Panzerabwehr
23.	Zeus	Panzerabwehr
24.	Zeus	Cyborgs
25.	Minotaur	Panzer
26.	Pandora	Infanterie
27.	Hyberion & Ares	Minotaur
28.	Hyberion & Ares	Pandora
29.	Fregatten	Galeonen
30.	Fregatten	U-Boote
31.	Fregatten	Kreuzer
32.	Galeonen	Schlachtschiffe
33.	Schlachtschiffe	Fregatten
34.	Schlachtschiffe	Kreuzer
35.	Kreuzer	Helikopter „Sea King"
36.	Helikopter „Sea King"	U-Boote
37.	Atom-U-Boot	Infanterie
38.	Kampfflieger	Bomber
39.	Bomber	Bodentruppen
40.	Bodentruppen	Luftabwehr
41.	Luftabwehr	Bomber
42.	Luftabwehr	Kampfflieger

Bevölkerungslimit in der Kampagne

43. Viele Spieler ärgern sich über die oftmals knapp bemessenen Bevölkerungsgrenzen bei **Empire Earth** im Kampagnenspiel. Mit einigen Tricks können Sie dieses Problem aber beheben:

44. Errichten Sie mehrere Gebäude, in denen Sie Einheiten ausbilden. Wenn Sie dann nur noch eine Einheit vom Limit entfernt sind, geben Sie schnell nacheinander in allen Gebäuden den Auftrag, Einheiten zu produzieren. Jede Produktion, die VOR Erreichen des Limits begonnen wurde, wird noch zu Ende geführt.

45. Der Bau des Weltwunders Kolosseum erhöht die eigene Bevölkerungsgrenze und senkt gleichzeitig die des Feindes.

46. Wenn Sie Krankenhäuser errichten, sollten Sie unbedingt auch deren Upgrades durchführen. Jedes entwickelte Upgrade erhöht die Bevölkerungsgrenze um 5.

Flugzeugsteuerung

47. Anstatt sich mit den einzelnen Fliegern herumzuschlagen, sollten Sie einfach den gewünschten Flughafen mit einem Hotkey versehen und die Sammelpunkte setzen. Damit setzen sich alle entsprechenden Flugzeuge eines Flughafens in Bewegung.

48. Mit etwas Übung lassen sich so die Flugzeuge strategisch gut einsetzen: Bauen Sie am besten gleich mehrere Flughäfen und produzieren Sie nur einen Flugzeugtyp in jedem Hangar. So behalten Sie besser die Übersicht über Ihre Flieger.

49. Falls Ihnen diese Variante zu umständlich ist, gibt es auch noch einen anderen Trick: Stellen Sie sicher, dass keine Einheit und kein Gebäude selektiert sind. Dadurch sind die globalen Hotkeys des Spiels verfügbar.

50. Wenn Sie nun zum Beispiel die Taste F drücken, wird ein Jäger selektiert.
Mit A selektieren Sie entsprechend einen Atombomber, mit B einen Bomber.



SPÜRNASE Der Gegenspieler hat nicht aufgepasst - und unser Hund konnte schon innerhalb der ersten Spielminuten wertvolle Informationen über den Gegner sammeln.

51. Natürlich können Sie dabei auch die Umschalt-Taste gedrückt halten, um gleich mehrere Flieger auf einmal zu selektieren. Per Rechtsklick weisen Sie dann den Flugzeugen wie gewohnt ihr Ziel zu.

52. Bei dieser Variante können Sie also bequem verschiedene Flugzeugtypen in einem Flughafen unterbringen und dennoch gezielt anwählen.

53. Wichtig - das Selektieren funktioniert auf der ganzen Karte und nicht nur auf dem gerade sichtbaren Kartenausschnitt.

Heilen von Einheiten

54. Achten Sie darauf, dass nicht nur Soldaten, sondern auch Fahrzeuge von Ihren Helden geheilt werden können.

55. Das Gleiche gilt, wenn Sie die Einheiten in den Wirkungsbereich eines Krankenhauses bewegen. Dort werden sogar Fahrzeuge „repariert".

56. Cyborgs dagegen lassen sich mithilfe des Apolls reparieren. Die Reparatur erfolgt automatisch, sobald sich der Apoll in der Nähe beschädigter Cyborgs befindet.

Schnelle Produktion

57. Eine geschickte Tastaturbelegung kann Ihnen wertvolle Zeit beim Aufrüsten ersparen. Wenn Sie zum Beispiel alle Ihre Kasernen mit einer Taste belegen, können Sie durch Drücken des entsprechenden Einheitenkürzels in allen Kasernen gleichzeitig die gewünschte Einheit produzieren.

Steuern von Einheiten

58. Man kann gar nicht oft genug darauf hinweisen, wie wichtig das Steuern der Truppen mit den richtigen Hotkeys ist. In der Regel schicken die Spieler ihre Figuren mit einem einfachen Rechtsklick von A nach B. Wenn unterwegs ein Angriff erfolgt, reagieren solche Einheiten einfach nicht - denn der Befehl lautete ja „Reise von A nach B!".

59. Damit sich die Einheiten auch unterwegs zur Wehr setzen, müssen Sie die STRG-Taste gedrückt halten und dann den Rechtsklick mit der Maus aufs gewünschte Ziel auf der Karte setzen.

60. Wegmarken werden ebenfalls oftmals unterschätzt. Mithilfe der Umschalt-Taste können Sie beispielsweise von einer Fabrik aus mehrere Wegpunkte setzen und somit Ihre Truppen bequem um bekannte Hindernisse/Verteidigungen herumführen, ohne ständig neu klicken zu müssen.

Taktiktipps

61. Sehr oft werden Luftabwehreinrichtungen zu nahe an die zu schützenden Gebäude gebaut, so dass gegnerische Bomber immer noch ihre Fracht abwerfen können. Wenn Sie die Anflugrichtung des Gegners kennen, sollten Sie einfach schon vorgelagerte Abwehranlagen errichten.

62. Wenn Sie sich mit Kampftruppen bewegen, ist es ratsam, sich immer gegenseitig Deckung zu geben. Sie erreichen dies ganz einfach, indem Sie immer nur einen Teil der Truppe bewegen und den anderen Teil stehen lassen.

Multiplay - Boomen

63. Bei dieser Taktik versucht der Spieler, schnell eine florierende Wirtschaft aufzubauen, die es ihm ermöglicht, pausenlos neue Einheiten zu produzieren, ohne Rohstoffmangel zu erleiden. Um dies zu erreichen, müssen Sie in der Anfangsphase alle Rohstoffe zum Aufbau der Wirtschaft verwenden.

64. Weit verbreitet ist dabei folgende Vorgehensweise: Zunächst auf Nahrung konzentrieren, bis ca. 20 Arbeiter zur Verfügung stehen. Als Nächstes kommandieren Sie weitere 20 Arbeiter zum Holzabbau ab.

65. Denken Sie daran, immer in unmittelbarer Nähe der Rohstoffquelle ein Lager zur Verfügung zu haben. Verfahren Sie ebenso mit dem Abbau von Eisenerz und Gold.

66. Wenn Sie mit dem Aufbau des Heeres beginnen, müssen trotzdem immer weiter Arbeiter produziert werden. Beim Boomen sind 100 bis 150 Arbeiter und fünf Dorfzentren keine Seltenheit.

67. Der Schwachpunkt bei dieser Taktik ist natürlich die fehlende Verteidigung in der Aufbauphase. Trotzdem ist diese Spielweise weit verbreitet.

E

Multiplay – Rush-Abwehr

68. Ein frühes Überrollen des Gegners (Rushen) ist sehr verbreitet unter den **Empire Earth**-Spielern. Trotzdem gibt es Tricks, dagegenzuhalten. Von vielen unterschätzt wird das Scouten – also das Erkunden der Karte.

69. Setzen Sie dazu den Hund frühzeitig ein, um so viel wie möglich über den Gegner in Erfahrung zu bringen. Sie können so erkennen, auf welche Einheiten er sich konzentriert und wo er zum Beispiel seine Ressourcen abbaut etc..

70. Wenn Sie erkennen, dass der Gegner versucht, schnell ein Heer aufzubauen, wirken Sie dem entgegen, indem Sie Ihre Verteidigung mit der höchstmöglichen Motivation versehen (Bau von Häusern zum Erhöhen der Moral etc.).

71. Verstärken Sie außerdem Ihre Verteidigung durch das Errichten von Mauern/Toren und produzieren Sie selbst nach Möglichkeit Kontertrupps, um den Gegner schon weit vor Ihrer Basis abzufangen.

72. Rusher sind in der Regel extrem auf ihre Ressourcen angewiesen – wenn Sie wissen, wo diese abgebaut werden, können Sie durch den Einsatz Ihrer Angriffstruppen versuchen, den Abbau zu stören und dadurch die Produktion zu verlangsamen.

73. Frühe Rusher greifen schon in der Steinzeit massiv an. Solange Sie keine Bogenschützen besitzen, ist eine Verteidigung, bestehend aus Speerträgern oder Schleudereinheiten, sehr effektiv.

Multiplay – Defensivspieler in der Moderne besiegen

74. Es gibt nicht gerade wenige Spieler, die zum Beispiel auf den Inselkarten auf eine defensive Spielweise setzen. Die meisten Spieler versuchen dann, den Gegner mit massiven Luftangriffen zu zerschmettern, was aber oftmals mühsam und langwierig werden kann. Eine echte Alternative bietet ein gut überlegter Seeangriff.

75. Stellen Sie dazu eine gemischte Flotte zusammen. Für den Landangriff dienen Trident-U-Boote (ca. 15 Stück), die Sie mithilfe von Fregatten, Kreuzern und einigen Schlachtschiffen schützen sollten.

76. Wenn Sie genügend Ressourcen zur Verfügung haben, können Sie auch noch die teuren Flugzeugträger dazugesellen.

77. Damit die U-Boote auch richtig aufräumen können, müssen Sie die Bibliothek von Alexandria errichtet haben, um die gegnerischen Gebäude sehen zu können.

78. Achten Sie auch unbedingt darauf, Reichweite und Angriffsstärke Ihrer U-Boote zu maximieren (Einheiten-Upgrades).

Multiplay – Täuschen des Gegners

79. Eine sehr gern angewandte Taktik in Multiplayerspielen ist das Täuschen. Dabei müssen Sie einfach recht früh eine kleinere Militärtruppe, bestehend aus einem Truppentyp, zusammenstellen und abseits Ihrer Basis postieren. Bewegen Sie sich nun mit dieser Gruppe über die Karte, während Sie in der Basis Ihre Wirtschaft weiter ausbauen.

80. Wenn Ihr Gegenspieler ein Konterspieler ist, wird er auf Ihr Erscheinen reagieren und prompt Kontereinheiten ausbilden.

81. Ihre Aufgabe besteht nun darin, die täuschenden Einheiten wieder abzuziehen und mit den richtigen Kontereinheiten den Gegner zu überraschen. Diese Taktik macht nur Sinn, wenn Sie sich sehr gut mit den Einheiten auskennen und Sie in der Lage sind, gegnerisches Scouten zu unterbinden.

82. Der Gegner darf nicht erfahren, auf welche Einheiten Sie eigentlich setzen. Wenn die Täuschung allerdings erfolgreich verläuft, führt dies oft zu einem schnellen Sieg, da der Gegner quasi aufs falsche Pferd gesetzt hat.

83. Einfaches Beispiel:
Produzieren Sie einen Trupp Speerträger und schicken Sie ihn los. Ein Konterspieler wird daraufhin versuchen, viele Bogenschützen zu produzieren. Halten Sie dem entgegen, indem Sie die Speerträger abziehen und den Gegner mit Schwertkämpfern konfrontieren.

Bevölkern von Siedlungen

84. Boni können beim Spielen von **Empire Earth** entscheidend



BLITZOFFENSIVE Der Gegenspieler hat diesen Bereich völlig schutzlos gelassen. Die Gruppe Steinwerfer macht mit den Gebäuden kurzen Prozess. Wenn Sie genügend Steine haben, setzen Sie einfach einen Turm dazu.

zum Sieg beitragen. Viele Spieler vergessen dabei die Rolle der Siedlungen/Dorfzentren.

85. Zum einen können Sie durch das Ausbauen einer Siedlung zum Dorfzentrum oder Kapitol die möglichen Moralpunkte erhöhen.

86. Zum anderen erhöht sich der Ressourcengewinn beim Abliefern um einige Prozent. Beachten Sie aber dabei unbedingt, dass die Wirtschaftsboni nur dann gutgeschrieben werden, wenn Siedlung und Ressourcenquelle nicht weiter als drei Felder (waagerecht oder senkrecht) bzw. zwei Felder (diagonal) voneinander entfernt sind.

87. Außerdem gelten die Bevölkerungsboni nur für den Abbau von Eisen, Gold und Stein. Wie hoch der jeweilige Bonus für einquartierte Arbeiter ist, können Sie der folgenden Tabelle entnehmen:

88. Bonitabelle:

Einquartierte Arbeiter	Ertrag für Eisen/Gold/Stein
0	15
1-2	16
3	17
4	18
5-6	19
7-9	20
10-12	21
13-15	22
16-19	23
20-23	24
24-28	25
29-32	26
33-37	27
38-41	28
42-46	29
47-50	30

Türme

89. Es gibt in den Foren eine große Diskussion darüber, ob Türme über Mauern schießen können oder nicht. Die Antwort lautet ganz klar: Ja, sie können über Mauern schießen, wenn Sie auf einige wichtige Bedingungen achten.

90. Platzieren Sie Türme am besten vor und nicht in einer Mauer. Ein Mauerstück ist stabiler als ein darin eingebetteter Turm, außerdem kann ein integrierter Turm Ziele nicht so gut erfassen wie ein frei stehender Turm (z. B. Probleme bei diagonal stehenden Gegnern).



EINGEMAUERT Sichern Sie schon frühzeitig Ihre Abbaugebiete mithilfe von Wällen/Mauern, Türmen und nach Möglichkeit auch mit den wichtigsten Militärgebäuden.

91. In der Schusslinie von Türmen dürfen sich auch keine Eckstücke befinden (sie sind höher) – nur über die geraden Mauerstücke kann ein Turm feuern.

92. Achten Sie auch darauf, welche Reichweite die Angreifer haben. Türme feuern erst automatisch auf den Gegner, sobald die Reichweite des Turms größer ist. Beispiel: Ihr Turm besitzt eine Reichweite von 5 und die Angreifer besitzen ebenfalls eine Reichweite von 5. Der Turm feuert erst automatisch, wenn sich die Angreifer auf 4 Felder genähert haben. Sie müssen in so einem Fall dem Turm manuell das Ziel zuweisen.

Propheten

93. Viele Spielanfänger haben immer wieder Probleme, den Propheten richtig einzusetzen, beziehungsweise unterschätzen dessen Sonderfähigkeiten.

94. Wenn Sie den Propheten für den Angriff auf gegnerische Heere einsetzen möchten, sollten Sie zunächst Malaria und dann Pest anwenden. Die Malaria reduziert die Trefferpunkte sehr stark.

95. Wenn der Gegner nun die angeschlagenen Truppen zum Heilen abzieht und Sie noch die Pest anwenden, läuft der Gegner Gefahr, weitere Einheiten anzustecken.

96. Der Vorteil der Pest besteht darin, dass sie zum Beispiel auch innerhalb des Wirkungsbereichs eines Tempels weiterverbreitet wird. Belässt der Gegner die kranken Einheiten an der Front, haben Ihre restlichen Truppen leichtes Spiel.

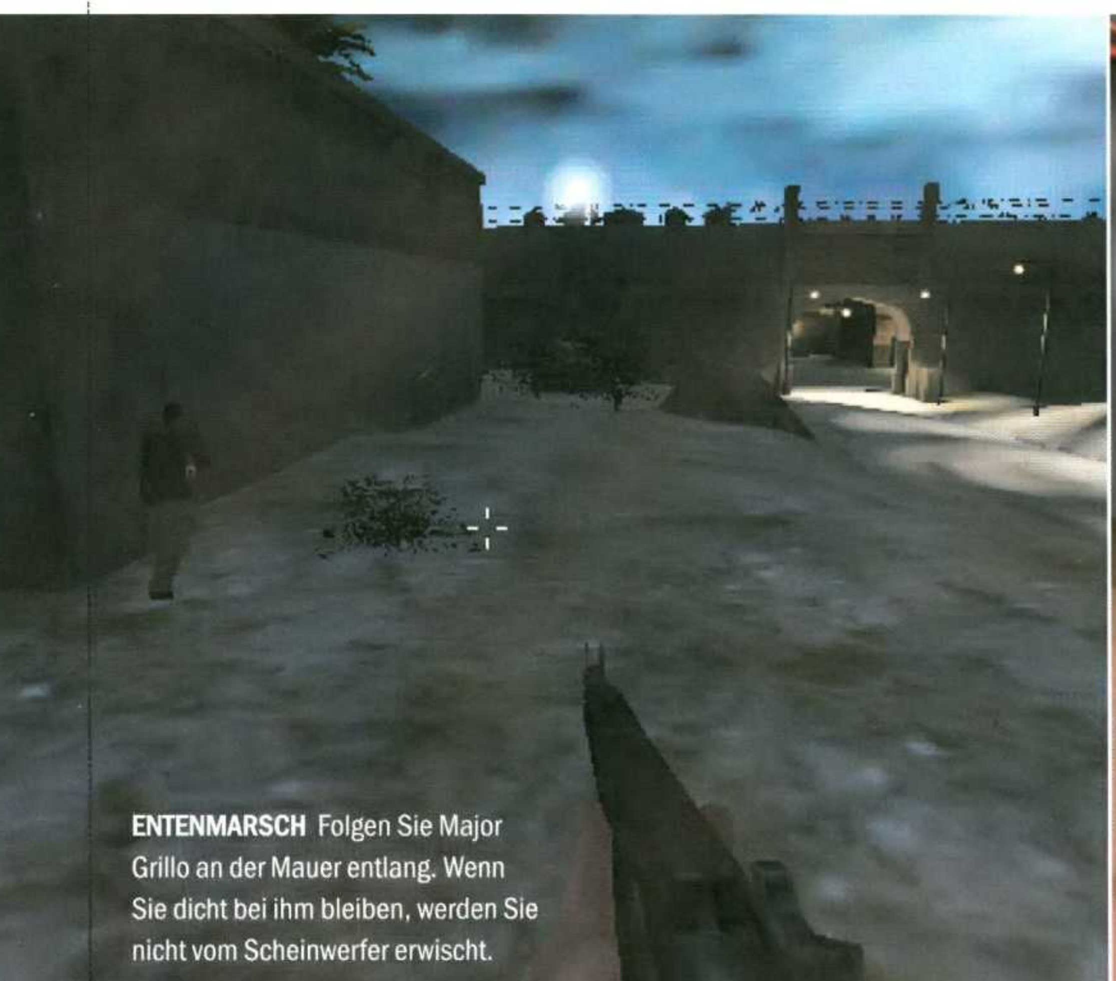
97. Wenn Sie den Propheten einsetzen möchten, um Gebäude zu zerstören, sollten Sie zunächst den Feuersturm und dann das Erdbeben einsetzen. Dies funktioniert allerdings nicht, wenn sich die gegnerischen Gebäude in Reichweite eines Tempels befinden.

98. Denken Sie daran, dass Sie immer mindestens zwei Propheten für solche Vorhaben einsetzen. Nur so können Sie die Kombination der Katastrophen schnell hintereinander ausführen.

99. In der Verteidigung spielen Hurrikan und Feuersturm eine größere Rolle. Beachten Sie auch, dass Sie den Hurrikan steuern können und damit effektiver machen.

100. Gegen anrückende Heere sollten Sie nur Malaria einsetzen. Bei der Pest ist die Gefahr zu groß, dass eigene Einheiten mit angesteckt werden.

STEFAN WEISS



ENTENMARSCH Folgen Sie Major Grillo an der Mauer entlang. Wenn Sie dicht bei ihm bleiben, werden Sie nicht vom Scheinwerfer erwischt.



MECHANIKER Durchtrennen Sie die roten Kabel in den Motoren der drei Lkws, um das erste Missionsziel zu erfüllen.



Medal of Honor – Allied Assault

Granaten von links, Sperrfeuer von rechts ... in diesem Spiel müssen Sie überall mit Gefahren rechnen. Unsere Komplettlösung hilft Ihnen weiter.

Mission 1: Operation Torch

Abschnitt 1: Die Ranger rücken vor

Wo muss ich hin?

Laufen Sie nicht vor Ihren eigenen Kameraden, sondern halten Sie sich immer hinter der Gruppe. Zum einen weisen Ihnen diese den Weg und zum anderen schießt Ihnen das Team nicht aus Versehen in den Rücken. Aber keine Angst: Wenn Sie bei einem Feuergefecht einen Ihrer Männer treffen, ist das nicht so schlimm, da Sie ihnen keine Verletzungen zufügen können.

Wie öffne ich die Tür im Innenhof der Anlage?

An der Stelle, an der Sie die Tür überprüfen müssen, geraten Sie in einen Hinterhalt. Bleiben Sie unter dem Vordach stehen und erledigen Sie den MG-Schützen, der aus dem Fenster auf Sie feuert. Warten Sie dann, bis ein feindlicher Soldat die Gittertür auf der gegenüberliegenden Seite des Hofs öffnet, und knallen Sie ihn ab. Stürmen Sie anschließend die Treppe hinter der Gittertür hinauf und klemmen Sie sich hinter das Maschinengewehr. Jetzt müssen Sie alle Gegner fertig machen, die sich auf dem gegenüberliegenden Dach verschanzt haben. Wenn kein weiterer Gegner mehr auftaucht, laufen Sie erneut in den Innenhof und nehmen die Maschinenpistole in die Hand. Dort stürmen einige Wachen durch die Tür, die Sie zuvor überprüfen sollten. Achtung: Sobald die Tür geöffnet ist, erscheinen weitere Wachen auf den Dächern des Innenhofs. Nachdem Sie alle Gegner ins Jenseits befördert haben setzen Sie Ihren Weg fort, bis Sie den nächsten Abschnitt erreichen.

Abschnitt 2: Die Rettungsmission

Wo befindet sich der Gefangene?

Warten Sie, bis der Lkw abgefahren ist, und schleichen Sie sich anschließend zu dem Eingang auf der linken Seite. Vorsicht: Auf dem Balkon im Süden steht ein Heckenschütze. Nachdem Sie diesen erledigt haben, werfen Sie eine Granate in den Hauseingang und befreien den Gefangenen im Stockwerk darüber. Dieser zeigt Ihnen den Weg zum nächsten Ziel.

Wie gelange ich unentdeckt an den Scheinwerfern vorbei?

An dieser Stelle müssen Sie ganz dicht hinter Ihrem Kollegen bleiben, um nicht von den Scheinwerfern erfasst zu werden. Wenn Sie auf die Scheinwerfer oder die Wachen schießen, eröffnen die Gegner sofort das Feuer und erledigen unter Umständen Ihren Begleiter. In der Anlage müssen Sie zuerst die Dokumente und anschließend die Sprengsätze beschaffen. Folgen Sie dem Agenten, der Sie zu den jeweiligen Räumen führt.

Abschnitt 3: Sabotage der Fahrbereitschaft

Wo befinden sich meine Ziele?

In dieser Mission sind Sie wieder auf sich alleine gestellt. Betreten Sie die Halle zur Ihrer Linken und zerschneiden Sie die roten Kabel in den Motoren der beiden Lkws. In der gegenüberliegenden Halle befindet sich ein weiterer Lkw, dessen Kabel Sie durchtrennen müssen. Wenn Sie die Halle verlassen, fährt ein Panzer aus seinem Unter-



AUFGEHALTEN Zerstören Sie dieses Hindernis so schnell wie möglich. Solange der Jeep nicht weiterfahren kann, erscheinen weitere Gegner.



SCHARFSCHÜTZE Sobald Sie den Schalter im Leuchtturm betätigt haben, fährt ein voll besetzter Lkw die Küstenstraße entlang. Versuchen Sie, schon einige Gegner vom Leuchtturm aus zu erledigen.

stand. Ignorieren Sie ihn und platzieren Sie einen Sprengsatz an dem Panzer, der sich noch im Unterstand aufhält. Nehmen Sie anschließend das M1 zur Hand und erledigen Sie die Wachen im Hof. Achten Sie besonders auf die Wache im Turm. Halten Sie so viel Abstand wie möglich, damit Sie einen Gegner nach dem anderen ungestört ins Visier nehmen können. Bringen Sie anschließend einen Sprengsatz am Panzer im Hof an. Im angrenzenden Lagerhaus befindet sich eine weitere Markierung, an der Sie einen Sprengsatz deponieren müssen.

Wie gelange ich an die beiden letzten Panzer?

Verlassen Sie im Anschluss die Halle und erledigen Sie die Wachen, die sich im Hof und auf den beiden Wachtürmen befinden. Tipp: Falls Sie noch nicht entdeckt wurden, warten Sie so lange, bis zwei Wachen neben den roten Tonnen stehen. Wenn Sie dann auf eine der Tonnen schießen, zerreißt es nicht nur die Tonnen, sondern auch die beiden Wachen. Nun können Sie ungestört die beiden letzten Panzer mit Sprengstoff versehen.

Wie öffne ich die verschlossene Tür?

Nachdem Sie die beiden letzten Sprengsätze angebracht haben, läuft die Zeit für die Detonation ab. Nach Ablauf der Zeit fliegen alle deponierten Bomben in die Luft und aus der Tür stürmen einige Wachen. Achtung: Es kommen auch einige Wachen über den Hof und fallen Ihnen in den Rücken. Folgen Sie dann dem Gang und steigen Sie zu Ihrem Kameraden in den wartenden Jeep ein.

Abschnitt 4: Operation Torch

Auf welche Gegner muss ich besonders achten?

Zu Beginn dieser Mission sitzen Sie in einem Jeep und müssen das MG bedienen. Dabei gilt: Schießen Sie auf alles, was sich bewegt. Achten Sie aber vor allem auf die Gegner, die mit Raketenwerfern ausgestattet sind. Diese sollten Sie zuerst erledigen.

Worauf muss ich beim ersten Hindernis achten?

Das erste Hindernis besteht aus einigen Holzlatten und einer Kiste. Kümmern Sie sich vorerst nicht um die Gegner, sondern schießen Sie nur auf die Barrikade. Sobald Sie weiterfahren können, erscheinen keine weiteren Gegner. Wenn Sie weiterfahren, erscheint nach einiger Zeit ein Truck hinter Ihnen. Schießen Sie auf die Besatzung und nicht auf den Truck. Auch wenn der Truck weiterfährt, werden Sie nicht mehr beschossen.

Was mache ich beim Flughafen?

Solange Flugzeuge neben der Rollbahn stehen, erscheinen ständig neue Gegner. Zerstören Sie die Flugzeuge deshalb so schnell wie möglich. Um die startende Stuka brauchen Sie sich nicht zu kümmern, da Sie das Flugzeug erst in der Luft zerstören können. Wenn Sie es allerdings schaffen, alle anderen Jäger in einer Runde zu zerstören, können Sie sich in aller Ruhe um das Kampfflugzeug in der Luft kümmern.

Mission 2: Zerstörung von U-529

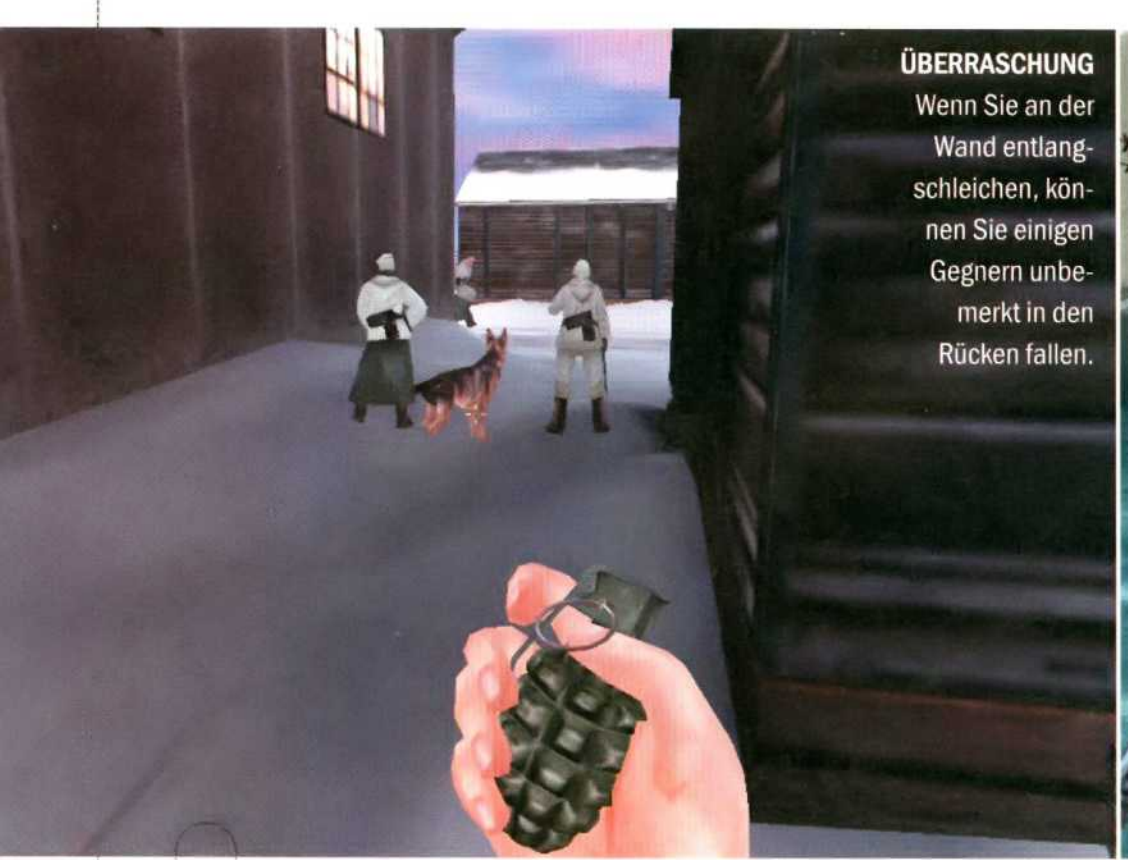
Abschnitt 1: Die geheimen Dokumente der Kriegsmarine

Wie gelange ich in die Anlage?

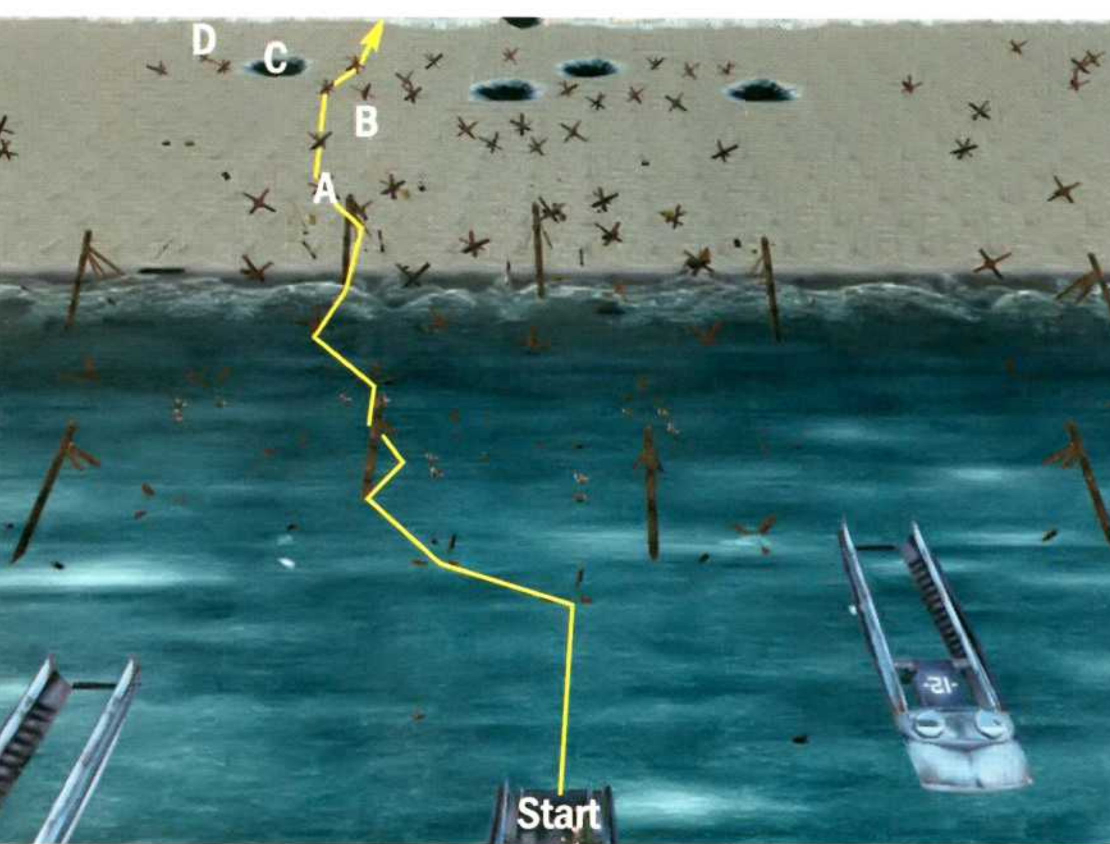
Erschießen Sie die drei Wachen am Tor mit dem Scharfschützengewehr und verstecken Sie sich dann bei den Felsen. Major Grillo öffnet Ihnen nach kurzer Zeit das Tor und wird anschließend von den Deutschen erschossen. Das können Sie aber nicht verhindern, da diese Sequenz geskriptet ist. Erledigen Sie auch die restlichen Gegner mit dem Scharfschützengewehr und gehen Sie dann in die Wachstube neben dem Tor. Dort finden Sie eine MP-40 und eine Erste-Hilfe-Flasche. Verlassen Sie anschließend die Stube und schleichen Sie an der südlichen Wand entlang in Richtung Süden. Achten Sie auf die Nischen zwischen den Baracken. Dort lauern einige Gegner.

Wo ist der Ausgang?

Kämpfen Sie sich durch das Erdgeschoss und verlassen Sie das Gebäude. Draußen warten einige Heckenschützen auf Sie – also seien Sie auf der Hut. Wenn Sie das MG sehen, müssen Sie geduckt dorthin schleichen, um nicht entdeckt zu werden. Bedienen Sie



ÜBERRASCHUNG Wenn Sie an der Wand entlangschleichen, können Sie einigen Gegnern unbemerkt in den Rücken fallen.



KEIN SPASS Die andere Seite erreichen Sie nur dann, wenn Sie von einem Hindernis zum anderen laufen und dahinter in Stellung gehen.

das MG und erledigen Sie zuallererst die Gegner, die in Ihre Richtung laufen, und anschließend die Soldaten im Wachturm. Jetzt müssen Sie die Schneerampe hinunterlaufen und die Lagerhalle stürmen.

Abschnitt 2: Zerstörung von U-592

Wie gehe ich vor?

Bei dieser Mission müssen Sie mit Bedacht vorgehen. Sie können zwar in Rambo-Manier durch den Level laufen, haben es dann aber wesentlich schwerer. Schnappen Sie sich deshalb zu Beginn der Mission die Uniform und den Ausweis und stecken Sie die Waffe weg. Um den Ausweis vorzuzeigen, müssen Sie die Feuertaste drücken.

Woher bekomme ich einen neuen Pass?

Nach der zweiten Passkontrolle gehen Sie an das Ende der Halle und die Treppe hinauf. Im folgenden Raum steht ein Feldwebel, den Sie aus dem Weg räumen müssen, da er sonst Alarm schlägt. Schnappen Sie sich dann den Pass vom Schreibtisch und passieren Sie damit die dritte Passkontrolle.

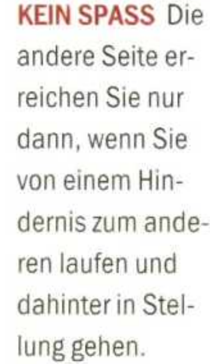
Was muss ich im U-Boot machen?

Schalten Sie zuerst die Wachen mit der schallgedämpften Pistole aus. Achten Sie darauf, dass die anderen Wachen das nicht bemerken. Stehlen Sie anschließend das Manifest aus dem Torpedoraum und installieren Sie den ersten Sprengsatz. Laufen Sie dann durch das komplette U-Boot und installieren Sie die zweite Sprengladung. Wenn das erledigt ist, verlassen Sie das Schiff, springen über die Reling auf das Deck und laufen die Gangway hinauf. Verschanzen Sie sich hinter der nächsten Tonne und eliminieren Sie alle Wachen in der Umgebung. Setzen Sie anschließend Ihren Weg fort und kämpfen Sie sich durch weitere Gegnerhorden hindurch.

Abschnitt 3: Flucht aus Trondheim

Wie gelange ich unbeschadet zum Zug?

Nachdem Sie den Hof betreten haben, müssen Sie zuerst die Wache eliminieren, die sich hinter ein paar Kisten verschanzt hat. Laufen Sie anschließend weiter und erledigen Sie die andere Wache, die sich in Ihrer Nähe befindet. Generell sollten Sie nur auf Gegner schießen, die Ihnen in die Quere kommen. Wenn Sie sich umdrehen und versuchen, alle Gegner abzuknallen, werden Sie den Kürzeren ziehen, da diese in der Übermacht sind. Halten Sie sich rechts und laufen Sie zu Ihren Kameraden, die Ihnen Feuerunterstützung geben.



Mission 3: Operation Overlord

Abschnitt 1: Omaha Beach

Wie komme ich lebendig über den Strand?

Achten Sie auf das feindliche MG-Feuer. Es wird nach einer Attacke für etwa vier Sekunden eingestellt. Während dieser Pause müssen Sie zur nächsten Stellung sprinten. Folgen Sie den Einzeichnungen auf der Karte, bis Sie den Sanitäter erreichen. Nachdem Sie medizinisch versorgt wurden, laufen Sie weiter. Achten Sie aber auf die Granateinschläge bei Punkt B. Dort schlagen immer zwei





KARNEVAL IN NORWEGEN Wenn Sie sich die Uniform überstreifen und den Pass nehmen, können Sie unbehelligt die Anlage infiltrieren.



HINTERHALT
Legen Sie sich in einer der Ruinen auf die Lauer und knipsen Sie von dort die Gegner (X) aus.

SCHIESSBUDE
Die Gegner kommen von links und rechts angelaufen. Lassen Sie den Finger permanent auf der Feuertaste.

Granaten kurz hintereinander ein. Passen Sie den Zeitpunkt zum Loslaufen so ab, dass das MG-Feuer mit dem Einschlag der ersten Granate endet. Wenn Sie den Stacheldrahtzaun erreicht haben, müssen Sie von Punkt C die Rohrbomben bergen. Bei Punkt D finden Sie einige Erste-Hilfe-Flaschen.

Wie gelange ich in den Schützengraben?

Warten Sie, bis das erste Team losgelaufen ist. Wenn Ihnen der Captain dann den Befehl zum Stürmen gibt, schießen Sie zuerst auf die linke MG-Stellung und sprinten anschließend zum nächsten Krater. Dort finden Sie ein Scharfschützengewehr. Nehmen Sie nacheinander die Schützen aufs Korn und laufen dann schnell zum nächsten Krater. Vorsicht: Die eliminierten MG-Schützen werden nach kurzer Zeit durch neue ersetzt. Das wiederholen Sie so lange, bis Sie den Schützengraben erreicht haben. Dort erledigen Sie den MG-Schützen und betreten den Bunker.

Abschnitt 2: Die Schlacht um Bocage

Wo sind die Alliierten?

Säubern Sie das Haus, bis alle Gegner erledigt sind. Daraufhin öffnet der Captain im zweiten Stock die Tür zu den alliierten Truppen. Bekämpfen Sie anschließend die Angreifer, die hinter dem Haus auftauchen. Nachdem das erledigt ist, laufen Sie ins Erdgeschoss, klemmen sich dort hinter das MG und feuern auf die zweite Angriffswelle. Nun müssen Sie der Straße folgen und bei der Kreuzung nach rechts gehen. Vorsicht: Bei dem Gutshof haben die Deutschen einen Hinterhalt vorbereitet. Schleichen Sie langsam um die Ecke, damit Sie die Schützen in der Scheune rechtzeitig entdecken.

Wo ist das Funkgerät?

Nehmen Sie den Heckenschützen im Turm aufs Korn und gehen Sie durch die Scheune. Hinter dem Turm liegt das Funkgerät. Begeben Sie sich danach wieder zur Kreuzung und setzen Sie das Fernglas ein, um über Funk einen Luftschlag gegen die Artilleriestellung anzufordern. Folgen Sie anschließend dem Weg hinter der zerstörten Artilleriestellung.

Was muss ich beim Sender machen?

Beim Sender nehmen Sie das M1 zur Hand und erledigen beide MG-Schützen. Deponieren Sie dann einen Sprengsatz an der Flakkanone und schwingen Sie sich hinter das MG. Kurz darauf tauchen einige Soldaten bei der Straße auf, die Sie unter Beschuss nehmen müssen. Gehen Sie danach zur Hauptstraße und fordern Sie einen weiteren Luftschlag gegen die zweite Artilleriestellung an. Nun müssen Sie nur noch die beiden Gegner im Schützengraben aus dem Weg räumen und hineinspringen.

Abschnitt 3: Die Jagd nach dem Nebelwerfer

Wie gehe ich gegen den Panzer vor?

Sie müssen vier Raketen auf den Panzer abfeuern, bevor dieser zerstört ist. Verschanzen Sie sich aber nicht unter einem Fenster, da der Panzer die Mauern in Schutt legt und Sie dadurch Schaden nehmen. Sie können aber auch warten, bis der Panzer eine Wand zerschossen hat, und anschließend einfach an dem Ungetüm vorbeilaufen.

Wie erreiche ich lebendig die Kirche?

Verschanzen Sie sich hinter der Mauer und knipsen Sie die Heckenschützen aus. Wenn ein Schütze erledigt ist, wird er durch einen zweiten ersetzt. Diesen fertigen Sie ebenfalls mit dem M1 ab. Sobald kein Gegner mehr das MG bedient, stürmen Sie die Kirche. Bei den Nebelwerfern gehen Sie ebenso vor. Erledigen Sie zuerst die MG-Schützen und stürmen Sie anschließend die Bunker. Achtung: Auf der Mitte des Feldes befindet sich ein Minenfeld. Halten Sie sich deshalb immer am Rand der Lichtung. Wenn alle Gegner am Boden liegen, installieren Sie jeweils einen Sprengsatz an den vier Nebelwerfern.

Mission 4: Hinter den feindlichen Linien

Abschnitt 1: Das Treffen mit der Resistance

Den Piloten aufspüren

Gleich in der Nähe des Startpunktes sind zwei Soldaten postiert. Pirschen Sie sich an der Böschung entlang und machen Sie kurzen Prozess mit ihnen. An der Kreuzung müssen Sie nach links. Am besten werfen Sie eine Granate über die Böschung, um schon mal einige Gegner aus dem Weg zu räumen. Sobald Sie der Pilot begleitet, sollten Sie zurück zur Kreuzung gehen und den nördlichen Pfad benutzen. Achtung, dort lauern einige Solda-

ten. Verwenden Sie am besten wieder Granaten, um mit den Landsern aufzuräumen.

Wie gelange ich an der Sperre vorbei?

Kurz vor der Kirche kommen Sie an einer Infanteriestellung vorbei. Sie müssen hier schnell reagieren, sonst wird Ihr Schützling durchlöchert. Rennen Sie kurz vor und werfen Sie nach Möglichkeit eine Granate über die Palisaden. Benutzen Sie ansonsten die Maschinenpistole, um die Gegner schnell wegzuputzen. Sobald Sie das feste MG erreichen, klemmen Sie sich dahinter und beobachten die Straße. Von Süden her kommt ein Truppentransporter. Bringen Sie den Lauf des MGs zum Glühen und schaffen Sie die Bedrohung beiseite.

Wo geht es in der Kirche weiter?

Wenn Sie es schließlich in die Kirche geschafft haben, müssen Sie dort noch einige Soldaten aus dem Verkehr ziehen. Schauen Sie sich dann in Ruhe den Steinaltar an. Auf der nördlichen Seite befindet sich unter der Platte ein roter Schalter. Drücken Sie ihn, um einen Geheimgang freizulegen, der zum Ziel führt.

Abschnitt 2: Der Scheinangriff

Die Panzer zerstören

Verlassen Sie vorsichtig den Lkw – beim ersten Panzer halten sich etliche Soldaten auf. Die Plätze für die Sprengladungen befinden sich jeweils an der Rückseite der Panzer. Vorsicht – in den Zelten können sich auch noch Gegner aufhalten. Wenn Sie die dritte Ladung angebracht haben, müssen Sie sich schnell in Deckung begeben. Warten Sie die Explosion der Panzer ab, bevor Sie weitergehen.

Die Weiche stellen

Wenn Sie auf die Gleisanlage gehen, beobachten Sie die Strecke genau, um den Schäferhund und den Soldaten rechtzeitig zu bemerken. Mithilfe des Scharfschützengewehres schalten Sie diese Bedrohung aus. Kurz vor dem Tunnel ist rechter Hand ein Bunker in den Hügel eingelassen. Nehmen Sie die darin wachenden Soldaten mit dem Scharfschützengewehr unter Beschuss. Im Tunnel müssen Sie bei dem Durchgang nach rechts aufpassen, dort hockt ein MG-Schütze. Im nächsten Abschnitt führt ein schmaler Pfad nach Westen. Beobachten Sie aus großer Entfernung das Gelände. Schalten Sie die Patrouille hinter dem Zaun und den Schützen bei dem Suchscheinwerfer aus. Die Fässer sollten Sie zunächst ignorieren.

Was mache ich am Ende der Bahnanlage?

In der Nähe des Weichenhäuschens sollten Sie mit dem Zielfernrohr des Gewehrs sämtliche Fensterscheiben der Gebäude absuchen. So können Sie im Vorfeld schon jede Menge Gegner ins Jenseits befördern. Wenn Sie den Hebel in dem Häuschen umgelegt haben, müssen Sie noch einen Sprengsatz am Ende des Abstellgleises befestigen. Kehren Sie danach umgehend wieder nach oben zurück und springen Sie schnell auf die Ladefläche des offenen Lkws.

Abschnitt 3: Die Kommandozentrale

Ins Lager eindringen

Schleichen Sie sich durch die Scheune und erledigen Sie sämtliche Soldaten im Südosten und Osten mit dem Scharfschützengewehr. Achten Sie auf die rot-weiß gestreiften Wachhäuschen, dort befinden sich Alarmanlagen. Vermeiden Sie möglichst den Alarm, sonst haben Sie jede Menge Gegner am Hals. Begeben Sie sich abseits der Straße nach Westen und achten Sie dabei auf patrouillierende Soldaten.

Wo kann ich die Nachricht absenden?

Nachdem Sie die Tigerfibel gefunden haben, kämpfen Sie sich im selben Gebäude die Treppen hoch. Im obersten Stock finden Sie ein Zimmer, in dem ein Funkgerät auf dem Tisch steht. Damit können Sie den Funkspruch absetzen.

Wie gelingt mir die Flucht?

Fliehen Sie aus dem Haus nach Norden und schalten Sie dabei weitere Wachen mit dem Karabiner aus. Wenn Sie auf der Straße sind, müssen Sie extrem aufpassen, da sich die Gegner in den Büschen verstecken. Nachdem Sie das MG-Nest passiert haben, tauchen hinter Ihnen ständig neue Soldaten und Schäferhunde auf. Halten Sie sich vor allem die Hunde vom Leib und rennen Sie über die Steinbrücke





DEMUTSVOLL Wenn Sie vor dem Altar in die Knie gehen, können Sie den Schalter erkennen, der den Zugang zu den unterirdischen Gängen freigibt.



AUFGERÄUMT Schalten Sie an diesem Gebäude zuerst die Patrouille aus. Der Schütze oben beim Suchscheinwerfer ist zunächst nicht zu sehen. Zerstören Sie die Lampe, damit er aufgeschreckt wird.

zum Laster. Die Mission endet erst, wenn Sie auf der Ladefläche sind.

Mission 5: Der Tag des Tigers

Abschnitt 1: Die Heckenschützen

Durch die Ruinen kämpfen

Sie müssen in diesem Abschnitt sehr vorsichtig agieren. Hinter jeder Ecke lauern Scharfschützen. Laufen Sie auf keinen Fall auf offener Straße entlang, sondern bewegen Sie sich immer nahe an den Hauswänden. Behalten Sie vor allem Fenster in den oberen Stockwerken im Blick. Wenn Sie in die Häuser eindringen, behalten Sie die Kleiderschränke im Auge. Wenn sich in der Nähe Erste-Hilfe-Kästen befinden, können Sie davon ausgehen, dass ein Soldat aus dem Schrank springt, wenn Sie das Item aufnehmen.

Abschnitt 2: Den Königstiger stehlen

Wie wehre ich den Panzer ab?

Folgen Sie schnell Ihrem Kameraden und beziehen Sie am Fenster Stellung. Der Panzer rückt aus südwestlicher Richtung an, unterstützt von einigen Infanteristen. Pusten Sie diese zuerst mit dem Karabiner weg und wechseln Sie dann schnell zur Panzerfaust.

Wie gelange ich am sichersten zum Zielpanzer?

Wenn Sie die Straße entlangmarschieren, tauchen Flugzeuge auf, die ein Haus bombardieren. In den Trümmern lauern einige Gegner auf Sie. Im weiteren Verlauf müssen Sie sehr vorsichtig sein – fast in jedem Haus sind weitere Gegner versteckt. Sobald Sie an dem lang gestreckten Hotel angekommen sind, sollten Sie das Gebäude rechts umgehen – dort haben Sie mehr Deckung. Nachdem Sie mit Ihrer Gruppe unter dem Steinbogen hindurchgelaufen sind, sollten Sie das dahinter liegende Gebäude nördlich der Straße betreten. Kämpfen Sie sich durch die Ruinen durch. Sie gelangen so in eine marode Empfangshalle, die stark bewacht ist. Im Erdgeschoss ist ein Ausgang im Westen – dahinter steht der Panzer, den Sie stehlen sollen.

Abschnitt 3: Die Jagd nach dem Königstiger

Worauf muss ich in dieser Mission achten?

Die wichtigste Regel bei dieser Mission lautet: Augen und Ohren offen halten. Keine Bange, Ihr Panzer hat unbegrenzt Munition – Sie können daher jedes Gebäude sicherheitshalber in Schutt und Asche legen. So werden Sie nicht von Panzerabwehrsoldaten überrascht. Die Infanteriesoldaten können Sie ignorieren oder auch einfach darüber hinwegfahren. Sobald Sie einen gegnerischen Panzer oder ein Geschütz erspäht haben, müssen Sie schnell reagieren. Solange Sie vor dem Gegner zum Schuss kommen, hat der Gegner keine Chance, Ihnen etwas anzuhaben. Unübersichtlichen Stellen wie zum Beispiel Kreuzungen oder engen Kurven sollten Sie sich nur langsam nähern, um rechtzeitig gegnerische Fahrzeuge zu erkennen. Achtung – im zweiten Fluchtabschnitt sind einige Gegner sehr gut getarnt.

Abschnitt 4: Die Brücke

Wo postiere ich mich am besten, um den Angriff abzuwehren?

Wenn Sie die Brücke erreichen, können Sie sich an zwei verschiedenen Stellen postieren. Das Gebäude rechts der Brücke ist jedoch viel näher am Geschehen, deshalb sollten Sie dort Stellung beziehen. Sie werden nicht umhinkommen, die Soldaten auch mit der Maschinenpistole abzuwehren. Dies funktioniert aufgrund der kurzen Distanz zum Brückenzünder von der beschriebenen Position sehr gut. Bleiben Sie an dieser Stelle, um auch die anrückenden Panzer mit dem Fernglas anzuvisieren: Warten Sie mit dem Befehl zum Luftangriff immer, bis die gegnerischen Panzer anhalten, und drücken Sie dann die Feuertaste.

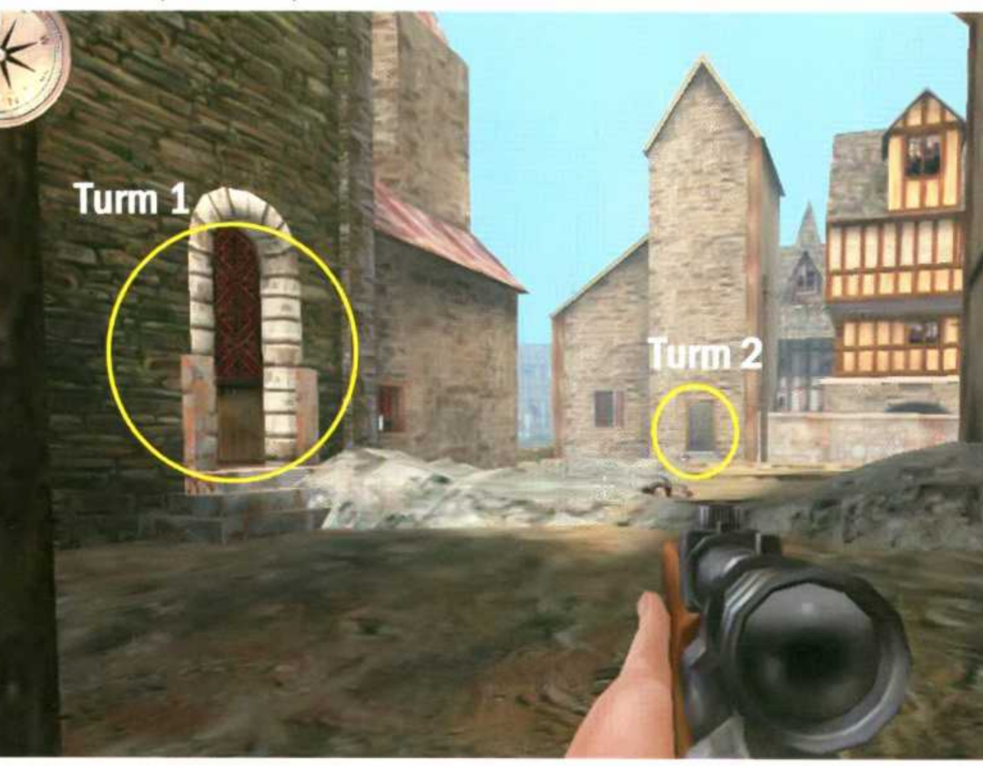
Mission 6: Die Rückkehr nach Schmerzen

Abschnitt 1: Im Siegfriedswald

Die ersten beiden Geschütze zerstören

Marschieren Sie zunächst in westliche Richtung. Die Gegner sind im Wald nur schwer auszumachen – Sie müssen daher sehr vorsichtig sein. Suchen Sie deswegen den Horizont immer und immer wieder mit dem Zielfernrohr ab. Das erste Geschütz liegt auf einer Anhöhe und wird von mehreren MG-Nestern bewacht. Wenn Sie sich auf den Weg zum zweiten Geschütz machen, können Sie einen Graben ausnutzen, der Sie direkt zur Rückseite des Geschützes führt.

ANSICHTSSACHE Sie haben zwei Möglichkeiten, um den Angriff der Deutschen abzuwehren. Gehen Sie am besten in Turm 2 hinein (linkes Bild), dort sind Sie viel näher am Ziel und haben sowohl den Zünder als auch die anrückenden Panzer gut im Blick (rechtes Bild).





Kurz vor Ende dieses Abschnitts stoßen Sie auf einen Bunker. Benutzen Sie unbedingt das Scharfschützengewehr, um die Bunkerbesatzung aus sicherer Entfernung auszuschalten.

Das dritte Geschütz zerstören

Arbeiten Sie sich vorsichtig auf die Bunkeranlage zu. Der Eingang wird von einem MG-Nest bewacht. Im Inneren der Anlage müssen Sie sich nach einem Lagerraum umsehen. Dort führt eine Leiter nach oben zum Zielobjekt.

Abschnitt 2: Das Sturmgewehr

Was mache ich in der Bunkeranlage?

Gehen Sie in der Anlage zunächst nach rechts, wo Sie sich in dem Aufenthaltsraum eine Offiziersuniform klauen können. Holen Sie sich danach aus dem Raum neben dem Treppenhaus die Ausweispapiere vom Tisch. Stecken Sie nun die Waffe weg und gehen Sie die Treppe runter. Unten kommen Sie mithilfe der Uniform und der Papiere problemlos an den beiden Wachen vorbei. Die Tarnung wird allerdings nicht lange vorhalten, in der Regel können Sie jedoch alle Gegner schnell genug aus dem Weg räumen, ohne dass Alarm ausgelöst wird. Arbeiten Sie sich durch die Anlage, um die Blaupausen und die Prototypwaffe zu bekommen.

Wie entkomme ich mit der gestohlenen Waffe?

Achten Sie darauf, dass es zwei Kisten mit der gesuchten Waffe im Munitionsdepot gibt. Nehmen Sie alles mit, um mehr Munition zu haben. An einer der beiden Kisten finden Sie den Platz für den Sprengsatz. Halten Sie sich bei der Flucht nicht zu lange an einer Stelle auf, da ständig neue Soldaten auftauchen. Sobald Sie einige Gegner niedergestreckt haben, müssen Sie weiter Richtung Ausgang eilen. Laden Sie im Laufen nach. Je schneller Sie durch die Gänge rasen, desto weniger Gegner müssen Sie bekämpfen.

Abschnitt 3: Totale Funkstille

Der Weg zur Funkzentrale

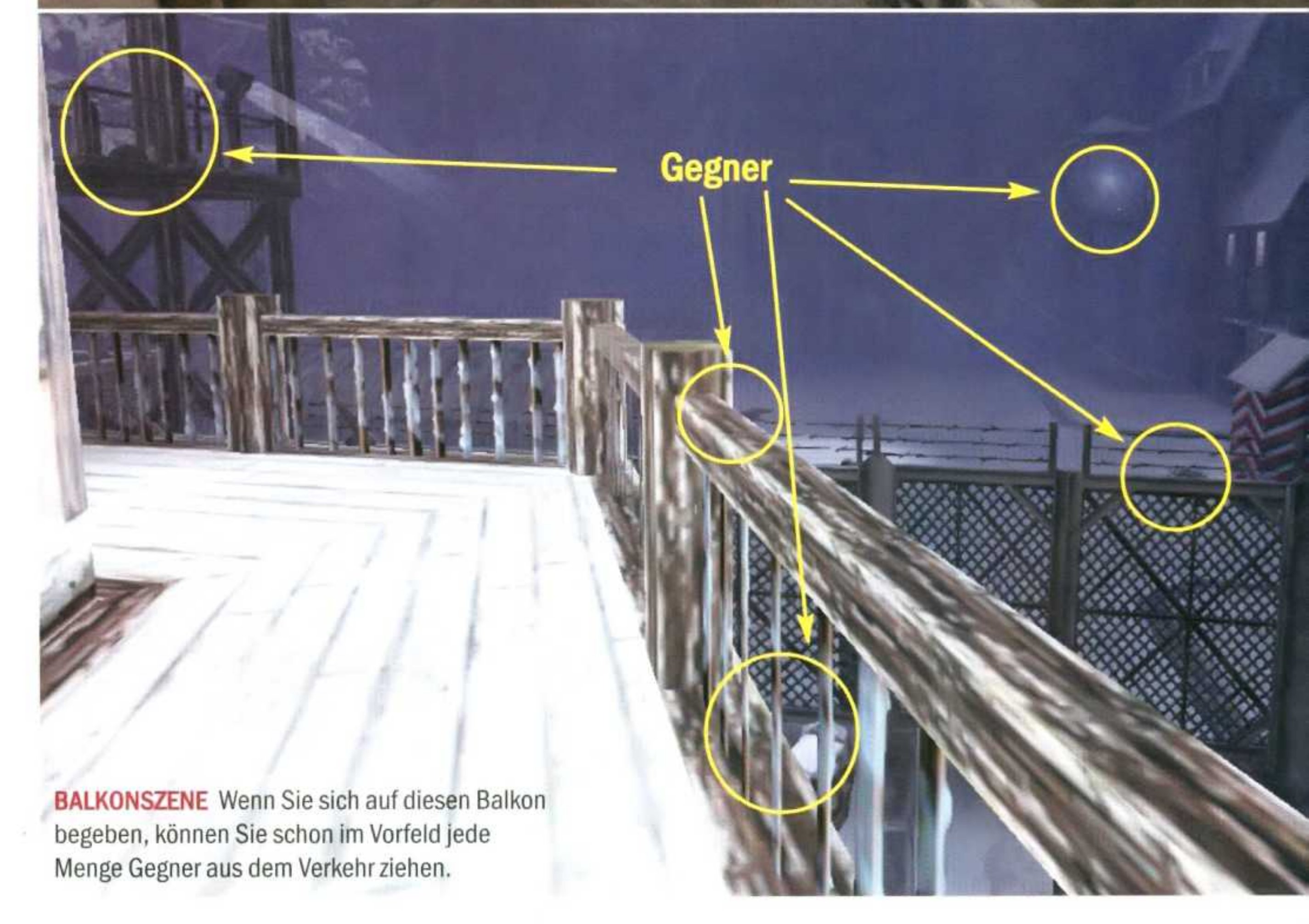
Wenn Sie in die Stadt eingedrungen sind, biegen Sie bei der ersten Möglichkeit nach Osten ab. Schleichen Sie an der linken Wand entlang



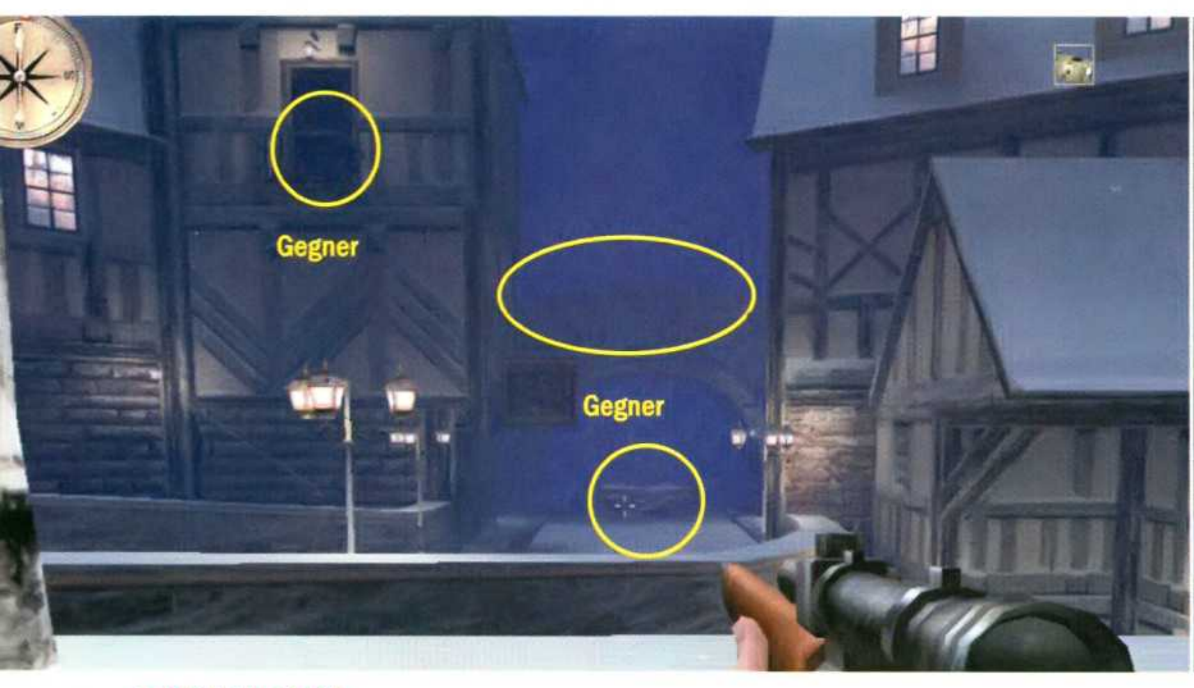
HOCH HINAUS Suchen Sie erst gar nicht lange in der Anlage herum – das gesuchte Geschütz befindet sich oberhalb der gezeigten Leiter.

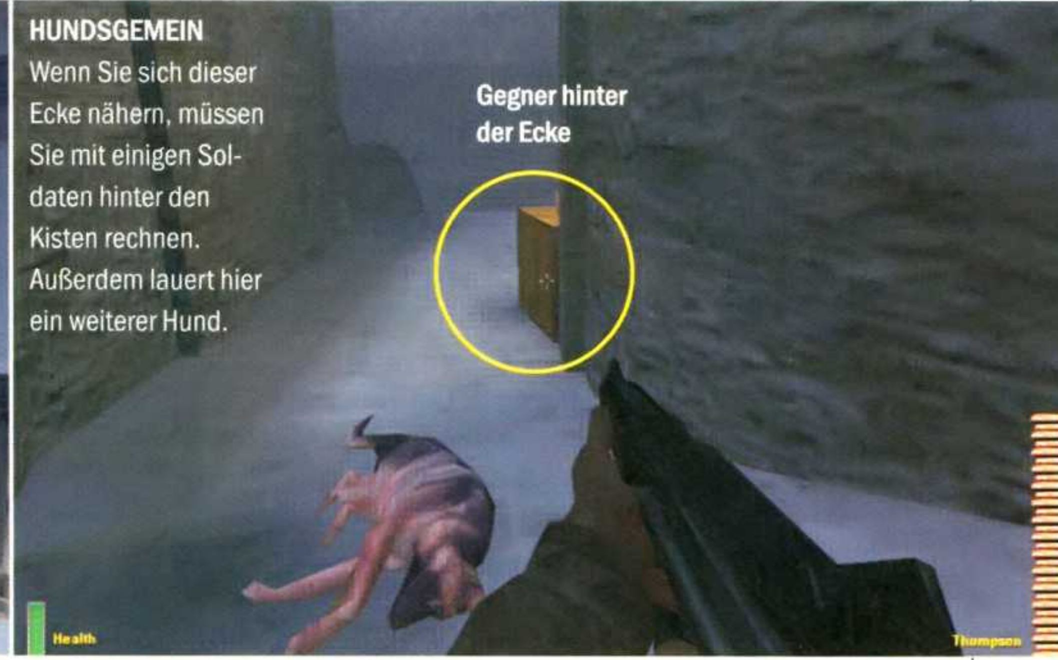


MODENSCHAU Verpassen Sie es nicht, sich aus dem Lagerraum die Offiziersuniform zu holen. Damit lassen sich etliche Wachen täuschen.



BALKONSZENE Wenn Sie sich auf diesen Balkon begeben, können Sie schon im Vorfeld jede Menge Gegner aus dem Verkehr ziehen.





HUNDSGEMEIN Wenn Sie sich dieser Ecke nähern, müssen Sie mit einigen Soldaten hinter den Kisten rechnen. Außerdem lauert hier ein weiterer Hund.

SCHWERER STAND Der Brückenzugang wird sehr stark bewacht. Bleiben Sie an der gezeigten Stelle in Deckung und erledigen Sie die Gegner mit Ihrem Scharfschützengewehr.

und betreten Sie das Gebäude mit dem Schild „Kartenhersteller". Im ersten Stock führt eine Tür auf einen Balkon hinaus. Von dessen Ostende aus können Sie schon etliche Gegner bei der Funkzentrale ausschalten.

Wo muss ich die Sprengladungen platzieren?

Die ersten vier Plätze sind leicht zu finden. Jeweils zwei sind in den Funkhütten. Die beiden letzten Sprengladungen müssen Sie an den Antennenmasten anbringen, die sich hinter den Hütten befinden. Bei der anschließenden Flucht sollten Sie wieder schnellstens vorgehen, da immer neue Gegner auftauchen. Die Mission ist geschafft, wenn Sie aus dem Fenster des Zielgebäudes springen.

Abschnitt 4: Der Schmerzen-Express

Die Bahnstation finden

Nachdem Sie durch den Torbogen gegangen sind, sollten Sie nach links abbiegen und sich vorsichtig an der Mauer entlang bewegen. Halten Sie mithilfe des Zielfernrohres Ausschau nach Schäferhunden. In der Regel sind pro Hund noch zwei Soldaten in der Nähe. Die Mauer führt Sie in nördliche Richtung über eine kleine Brücke. Kurz danach stoßen Sie auf einen Durchgang, der wiederum in die Stadt führt.

Wie gehe ich bei der Bahnstation vor?

Sie müssen in diesem Abschnitt vor allem auf die vielen Wachtürme achten. Auf jedem Turm ist ein MG montiert. Wenn Sie zuerst die Scheinwerfer zerschießen, wird der jeweilige Schütze sofort auf Sie aufmerksam. Besser ist es, immer zuerst den Turmschützen auszuschalten.

Abschnitt 5: Sturm auf die Feste Schmerzen

Wie gehe ich in der Festungsanlage vor?

Benutzen Sie am besten die Schnellfeuerwaffen, um in den engen Gängen mit den Gegnern fertig zu werden. Platzieren Sie zuerst die drei Sprengsätze und machen Sie sich dann auf den Weg zu dem Ventil. Nachdem Sie es gedreht haben, müssen Sie auf dem Rückweg mit dem ständigen Auftauchen neuer Gegner rechnen. Verzetteln Sie sich daher nicht in Gefechte, indem Sie an einer Stelle stehen bleiben, sondern arbeiten Sie sich ständig in Richtung Fahrstuhl weiter. Merken Sie sich in diesem Abschnitt unbedingt den Weg, da Sie im letzten Level schnell aus der Festung fliehen müssen. Wenn Sie mit der Gasmaske unterwegs sind, sollten Sie den Karabiner einsetzen und sich sehr langsam bewegen. Die Gegner verstecken sich in der Regel hinter Säulen und in Nischen. Meistens können Sie durch das Zielfernrohr die Waffenläufe und damit die Standorte der Bösewichter erkennen.

Wie entkomme ich aus der Festung?

Nach der Explosion müssen Sie blitzschnell in Richtung Ausgang fliehen. Es gibt einige Abschnitte, die zeitkritisch gestaltet sind. Wenn Sie sich zu lange darin aufhalten, werden Sie vom Feuer und den Explosionen eingeholt. Zur Not laufen Sie in diesen Bereichen einfach an den Gegnern vorbei. Wenn Sie einen Abschnitt geschafft und etwas Ruhe haben, speichern Sie sofort ab. Bleiben Sie aber nicht zu lange stehen, da Sie sich sonst wieder den endlosen Gegnerwellen stellen müssen. STEFAN WEISS/LARS THEUNE



WACHSAM Behalten Sie das Brückengebäude vor und hinter sich stets im Blick – an den Fenstern zeigen sich die gegnerischen Schützen.



UMSCHAU Trotz Kompassmarkierung ist die Orientierung in der Festung nicht immer leicht. Springen Sie über die Kisten, um zum gesuchten Ventilraum zu gelangen.

Return to **Castle Wolfenstein** (dt.)

Herzlich willkommen auf dem Wolfensteiner Burgfest. Damit es eine nette Feier wird, haben wir alle Räumlichkeiten und Bewohner für Sie unter die Lupe genommen. Das Resultat können Sie auf den folgenden sechs Seiten nachlesen.



BÜCHERWURM Aus der Entfernung kaum zu erkennen: Nur wenn Sie dicht herangehen und von der Seite schauen, erkennen Sie das hervorstehende Buch.

Allgemeine Tipps

Wie finde ich die Secrets und Schätze?

Entweder finden Sie die Schätze in Geheimräumen oder sie liegen sichtbar auf Ihrem Weg. Die Geheimräume sind ebenfalls unterschiedlich schwer zu finden. Einige entdecken Sie schon, wenn Sie Flaggen zerschneiden oder ein Bild von der Wand schießen. Andere hingegen müssen Sie mit den verschiedensten Mechanismen öffnen. Diese reichen von einem einfachen Knopf bis zu einer bestimmten Hebelkombination. Wenn Sie ohne Hilfe alle Geheimräume aufstöbern wollen, müssen Sie alle Räume genau überprüfen und sämtliches Inventar zerstören, das Sie finden. Werfen Sie auch gelegentlich einen Blick unter die Tische.

Wozu dienen die Stühle?

Eigentlich dienen die Stühle nur dazu, höher gelegene Orte zu erreichen, wie zum Beispiel versteckte Schalter oder Ähnliches. Sie können einen Stuhl aber auch dazu verwenden, um auf einen Gegner einzuschlagen, womit Sie aber keinen großen Schaden anrichten.

Wie schleiche ich mich an?

Grundvoraussetzung für ein erfolgreiches Anschleichen ist, dass Sie genau wissen müssen, wo sich die Gegner aufhalten. Bevor Sie einen Raum betreten, sollten Sie sich neben eine Ecke oder einen Durchgang stellen und sich zur Seite lehnen. So können Sie die Gegner ausmachen, ohne dass diese Sie sehen. Wenn eine Tür im Weg ist, sollten Sie sich neben diese stellen, sich zur Seite lehnen und sie öffnen. Dadurch verhindern Sie, dass Sie in einen Raum platzen, in dem sich einige Gegner aufhalten. Denken Sie auch daran, dass Sie entweder die Taste zum Schleichen drücken oder die „Auto-Run"-Funktion deaktivieren.

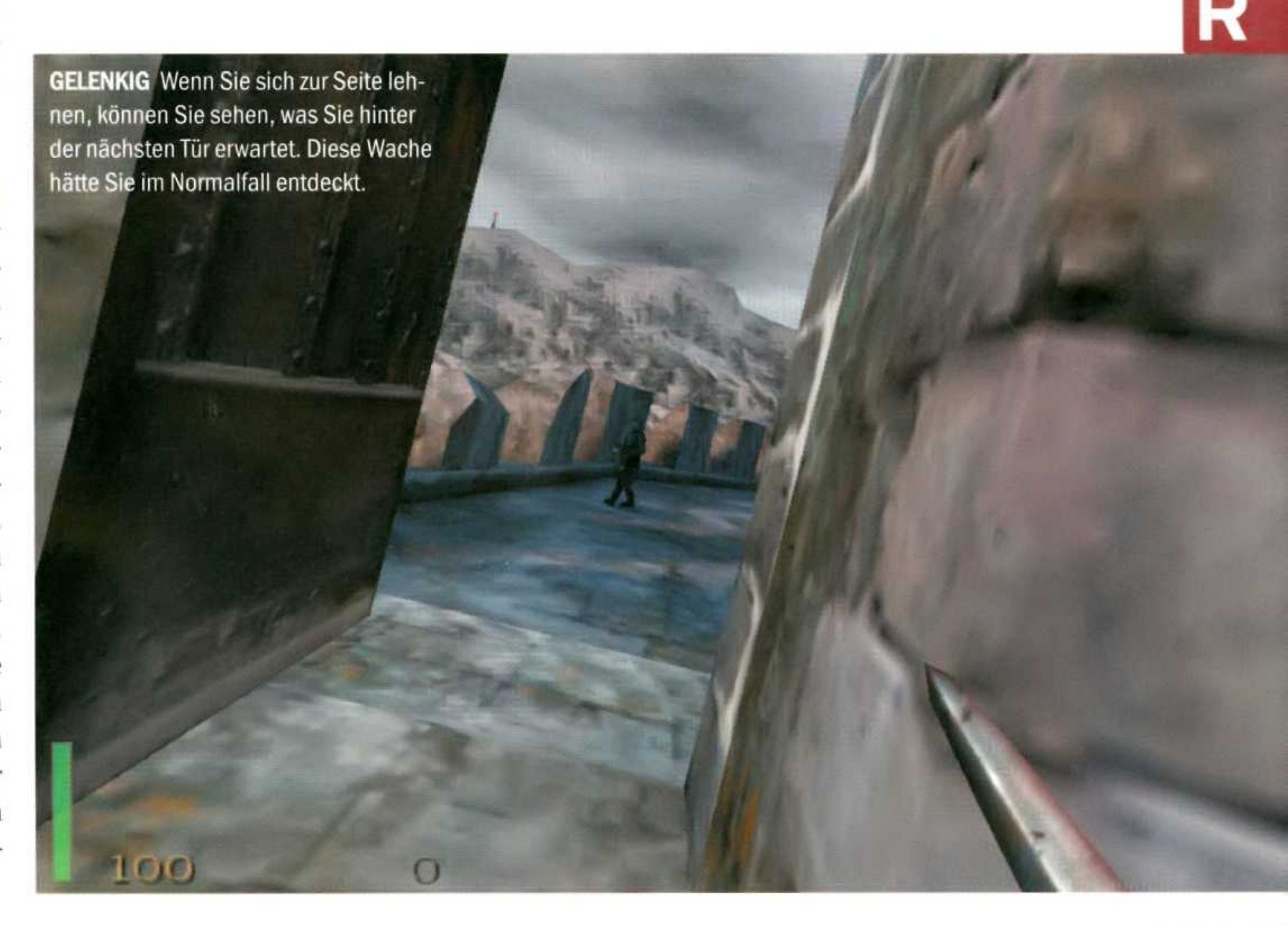
Soll ich die Türen eintreten?

Sie haben die Wahl zwischen drei Arten, die Türen zu öffnen. Wenn Sie eine Tür eintreten, verursacht dies den meisten Lärm und lockt Gegner an. Wenn Sie einen Hinterhalt legen wollen, ist das die beste Möglichkeit. Wenn Sie laufen, öffnen Sie die Tür mit durchschnittlicher Lautstärke. Es werden nur Wachen aufmerksam, die in der unmittelbaren Nähe stehen. Wenn Sie aber schleichen, bemerken die Wachen Sie nur dann, wenn sie in die Richtung der Tür schauen.

Kann ich schießen, wenn ich mich zur Seite lehne?

Eigentlich nicht. Aber ein Bug im Spiel erlaubt es Ihnen, dies mit dem Flammenwerfer zu tun. Stellen Sie sich dazu sehr dicht an eine Ecke und lehnen Sie sich zur Seite. Wenn dann die blaue Flamme aus dem Flammenwerfer faucht, können Sie feuern. Dadurch bewegen Sie sich aber automatisch wieder in die Grundposition zurück. Drücken Sie deshalb nur sehr kurz auf den Feuerknopf. Diese Taktik hat zwei weitere positive Eigenschaften:

R



GELENKIG Wenn Sie sich zur Seite lehnen, können Sie sehen, was Sie hinter der nächsten Tür erwartet. Diese Wache hätte Sie im Normalfall entdeckt.

Zum einen verbrauchen Sie dabei keinen Sprit und zum anderen werden keine Wachen alarmiert.

Was mache ich, bevor ich den Level verlasse?

Wenn Ihr Gesundheitszustand schon einen kritischen Zustand erreicht hat, sollten Sie sich nach Erste-Hilfe-Päckchen und einer Rüstung umschauen, denn den nächsten Level starten Sie genauso, wie Sie den letzten verlassen haben.

Habe ich einen Vorteil, wenn ich nicht schieße?

Die ersten Missionen lassen sich wesentlich einfacher spielen, wenn Sie nur das Messer einsetzen. Dadurch umgehen Sie die meisten Feuergefechte. Im späteren Verlauf des Spiels können Sie aber nur noch einige Passagen mit dem Messer säubern, da Sie den Blicken der Gegner kaum noch ausweichen können.

Wozu dienen die Gespräche?

Die Gespräche sind nicht nur unterhaltsam, sondern Sie erfahren auch nützliche Dinge zur Story. Belauschen Sie deshalb alle Gespräche bis zum Ende. Wenn das Gespräch beendet ist, entfernt sich auch meist einer der beiden Redner, so dass Sie den übrig gebliebenen hinterrücks erledigen können.

Wie setze ich Granaten ein?

Nachdem Sie die Granate entsichert haben, müssen Sie auf das klickende Geräusch achten. Nach dem vierten Ticken explodiert die Granate. Wenn Sie die Sprengladung kurz nach dem Entsichern werfen, kann es sein, dass der Gegner die Granate entweder wieder zu Ihnen zurückkickt oder diese sogar aufhebt und zurückwirft. Um das zu vermeiden, behalten Sie – je nach Reichweite – die Handgranate bis zum dritten Ticken in der Hand und werfen Sie sie erst dann zum Gegner. So hat Ihr Kontrahent keine Möglichkeit, die Granate zurückzuschleudern. Dabei gilt: Je weiter der Gegner entfernt ist, desto früher müssen Sie die Granate werfen.

Wozu dienen die Ritterrüstungen?

Eine Ritterrüstung ist die Alarmanlage des Mittelalters. Wenn Sie eine dieser Rüstungen anrempeln, stürzt diese mit einem Höllenlärm zu Boden. Dadurch locken Sie sämtliche Wachen aus einem großen Umkreis an. Machen Sie deshalb einen großen Bogen darum. Außerdem nehmen Sie Schaden, wenn eine Rüstung auf Sie stürzt.

Kann ich den Alarm ausschalten?

Wenn eine Wache den Alarm auslöst, können Sie diesen an den Wandkästen deaktivieren, die wie Gegensprechanlagen aussehen. Um einen Alarm zu vermeiden, können Sie die Kästen auch im Vorfeld zerstören.

Soll ich auf den Kopf zielen?

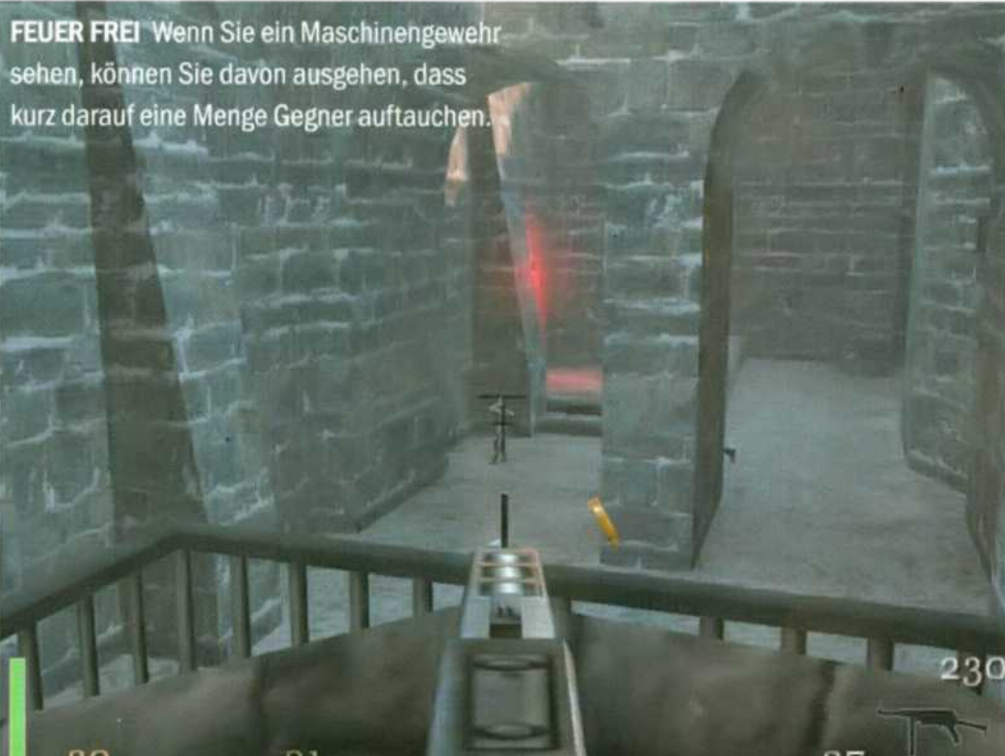
Sie sollten nur dann auf den Kopf zielen, wenn die Wache Sie noch nicht entdeckt hat. Während eines Feuergefechts zieht Ihr Fadenkreuz nach oben, sobald Sie getroffen werden. Dadurch schießen Sie über den Gegner. Zielen Sie deshalb auf den Oberkörper. Wenn Sie dabei getroffen werden, zieht das Fadenkreuz zwar nach oben, Sie treffen aber den Kopf.

Wie bekämpfe ich die Zombies?

Sie treffen auf zwei Arten von Zombies. Die wirksamste Waffe gegen beide Gattungen ist der Flammenwerfer. Wenn Sie allerdings nicht genügen Sprit besitzen, haben die Zombies auch andere Schwachstellen. Gegen die unbewaffneten setzen Sie Granaten und die Maschinenpistole ein. Laufen Sie dazu auf den Gegner zu, um die Wirkung und die Trefferrate zu steigern. Schießen Sie dann so lange, bis er in alle Einzelteile zerspringt. Passen Sie aber auf, dass Ihnen der Zombie nicht zu nahe kommt. Andernfalls traktiert er Sie mit Fausthieben. Der bewaffnete Untote ist fast immun gegen Ihre Schusswaffen, da die Geschosse an seinem Schild abprallen. Die wirksamste Waffe gegen diesen Gegner ist das Messer, wobei Ihnen der Einsatz einiges an Geschick abverlangt. Laufen Sie auf den Gegner zu und stechen Sie so lange auf ihn ein, bis der Zombie mit seinem Schwert ausholt. Treten Sie in diesem Augenblick einige Schritte zurück und warten Sie ab, bis er seine Attacke beendet hat. Laufen Sie dann wieder auf ihn zu und setzen Sie erneut das Messer ein. Dieser Gegner zerfällt aber nicht in seine Einzelteile, sondern geht einfach nur zu Boden. Wenn Ihnen mehr als ein Gegner dieser Gattung gegenübersteht, müssen Sie sich einen schmalen Gang suchen, in dem die Gegner nicht aneinander vorbeikommen.



NETTER PLAUSCH Lassen Sie die beiden Wachen ausreden. Meist trennen sich die zwei anschließend und sind leichter zu erledigen.



FEUER FREI Wenn Sie ein Maschinengewehr sehen, können Sie davon ausgehen, dass kurz darauf eine Menge Gegner auftauchen.

Geheimräume Teil 1

Mission 1, Teil 1:

1. Laufen Sie das zweite Treppenhaus hinunter. Unten befindet sich eine Bretterwand, die Sie zerstören können. Hinter der Wand befindet sich etwas Munition.

2. Im Funkraum, in dem Sie auch das Fernglas finden, müssen Sie die Flagge zerschneiden, um an das Versteck zu gelangen.

3. In dem Mannschaftsquartier, in dem zwei Wachen vor dem Kamin stehen, befinden sich zwischen den Betten einige lose Steine, die Sie zerstören müssen.

4. An der Stelle, an der die Wachen den Boden zerschießen, springen Sie auf die untere Etage und zerstören die morsche Wand.

5. Im Kaminraum müssen Sie einen der beiden Wandkerzenhalter drehen, damit sich der Kamin zur Seite schiebt.

6. Im großen Bankettsaal, in dem ein großes Reißbrett steht, müssen Sie das Bild an der Wand zerstören.

7. Im Gang nach dem Bankettsaal ist eine Geheimtür, die sich durch einen Druck auf den Steinquader daneben öffnen lässt.

Mission 1, Teil 2:

1. Gleich zu Beginn gehen Sie durch die Tür auf der rechten Seite. Am Ende des Ganges ist ein Raum mit Kamin. Schieben Sie dort das Bild zur Seite und betätigen Sie den dahinter liegenden Schalter. Zerstören Sie dann die Flagge über dem Kamin und schieben Sie einen Stuhl davor. Steigen Sie auf den Stuhl und springen Sie hoch. Sie gelangen nicht auf den Kamin, können aber die Schätze aus dem Versteck schnappen.

2. Im Weinkeller befindet sich ein Regal, das sich nicht bewegen lässt. Gehen Sie zwischen die beiden Fässer und drücken Sie den losen Stein in die Wand.

3. Wenn Sie den Brief von Sekretär Gierig finden, müssen Sie die Pinnwand hinter sich zerstören, um zwei Goldbarren freizulegen.

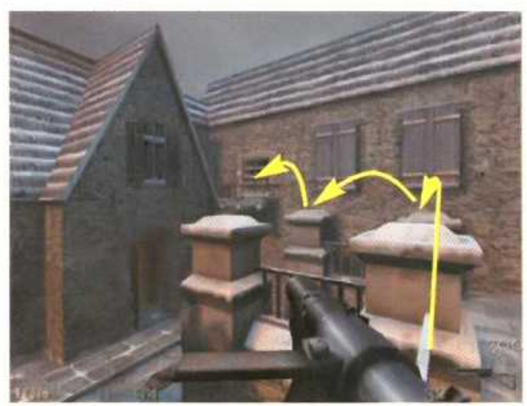
4. In der Nähe des dritten Geheimraumes ist eine Tür mit einer roten Lampe darüber. Betreten Sie den Raum und schießen Sie auf die Fässer, damit die Wand einstürzt.

Mission 1, Teil 3:

Keine Schätze oder Geheimräume

Mission 2, Teil 1:

1. An einer Stelle der Karte unterhalten sich zwei Soldaten vor einem Haus. Nach kurzer Zeit wird einer der beiden von seinem Vorgesetzten hereingerufen. In diesem Raum müssen Sie das herausstehende Buch ins Regal schieben, damit sich im Boden eine Treppe bildet.



Einige versteckte Orte sind nur mit viel Geschick erreichbar. Hier müssen Sie über einige Säulen auf einen Balkon springen.

2. Im Vorhof zum Stall befindet sich ein Balkon, auf dem zwei Erste-Hilfe-Päckchen liegen. Um dorthin zu gelangen, müssen Sie auf die Brüstung neben der Treppe und von dort auf den nächsten Pfeiler springen. Von diesem gelangen Sie mit einem Sprung auf den Balkon.

Mission 2, Teil 2:



An der markierten Stelle befindet sich ein loser Stein, den Sie in die Wand schieben müssen. Anschließend öffnet sich ein Durchgang.

1. Gehen Sie in den Raum, in dem sich vier Sarkophage befinden. An der hinteren Wand ist ein loser Stein, den Sie in die Mauer drücken müssen. Laufen Sie anschließend in die Haupthalle und links in den Geheimraum. Dabei müssen Sie sich beeilen, da sich die Steinplatte nach kurzer Zeit wieder senkt und den Durchgang verschließt.

Mission 2, Teil 3:

1. Nach dem Start folgen Sie dem Gang. In dem Raum, in dem sich die Sektenmitglieder eine Auseinandersetzung mit den Zombies liefern, befindet sich ein großes Kreuz. Wenn Sie dieses zerstören, stürzt es auf den Boden und reißt ein großes Loch in die Wand, durch das Sie in einen geheimen Raum gelangen. Zerstören Sie das Kreuz nicht mit dem Messer, da es Sie sonst erschlägt.

2. Im vorherigen Teil waren in dem Geheimraum drei Symbol-Platten untereinander an der Wand angebracht. Von oben nach unten gesehen bilden sie die Reihenfolge, in der Sie die Schalter bei den drei Fallen betätigen müssen. Die jeweiligen Symbole finden Sie auch über den Zugängen zu den Fallen. Die Reihenfolge lautet: Auge, Vogel, Ankh-Kreuz. Anschließend fahren Sie auf der Säule zur nächsten Ebene und betätigen dort den Schalter. An den Stellen, an denen die Zombies aus der Wand steigen, befinden sich auch die Zugänge zu dem Geheimraum.

Mission 2, Teil 4:

1. Im oberen Teil der Kathedrale müssen Sie sich nach einem defekten Geländer umschauen. Von dort aus können Sie auf den südlichen Teil der Galerie springen.

Mission 3, Teil 1:

1. In dem Lager befindet sich ein Gebäude, das Sie nicht durch die Tür betreten können. Am Dach ist ein Stromkabel befestigt, das zu einem anderen Haus reicht. Springen Sie unter dem Kabel auf die Kisten und von dort aus auf das Kabel. Nun müssen Sie langsam zur Dachkante balancieren und auf das Dach springen. Wenn Sie sich zu schnell bewegen, stürzen Sie ab. Auf dem Dach angekommen, springen Sie durch die Dachluke ins Innere des Hauses und schießen auf den Gasbehälter, in dem sich der Schatz befindet.

Mission 3, Teil 2:



Zerstören Sie zuerst die Karte an der Wand und drücken Sie danach den Knopf unter der Tischplatte.

1. Nachdem Sie über die einstürzende Brücke gelaufen sind, gelangen Sie in einen Raum mit einer Landkarte. Zerstören Sie die Karte und werfen Sie einen Blick unter den Tisch. Dort finden Sie einen Knopf, mit dem Sie den Geheimraum öffnen können.

(Fortsetzung S. 150)

R

Geheimräume Teil 2

Mission 3, Teil 3:

1. In dem Raum, in dem sich eine Werkbank und andere Handwerksgeräte befinden, ist im Boden ein Gitter eingelassen. Wenn Sie das zerstören, gelangen Sie durch den darunter liegenden Lüftungsschacht in einen Geheimraum.

Schätze: Die beiden Schätze liegen im Funkraum auf dem Tisch.

Mission 3, Teil 4:

Keine Geheimräume oder Schätze

Mission 4, Teil 1:

1. Im letzten Gebiet, kurz vor Ende des Levels, müssen Sie einen Metallträger hinauflaufen. Von dort aus springen Sie auf die Reste des Fußbodens im ersten Stock. Hier finden Sie einige nützliche Gegenstände.

Mission 4, Teil 2:

Keine Geheimräume oder Schätze



Springen Sie von der Terrasse hinunter auf den Wagon. Durch die Luke gelangen Sie zum Geheimraum.

Mission 4, Teil 3:

1. Nachdem Sie die beiden Türen entriegelt haben, gelangen Sie durch eine der beiden Türen auf eine Dachterrasse. Wenn Sie über die Brüstung springen, landen Sie auf dem Zug im Hof. Einer der Wagons hat eine Dachluke, durch die Sie ins Innere gelangen. Dort finden Sie zwei Schätze.

2. Vor Verlassen des Levels müssen Sie sich auf der zweiten Ebene auf das Geländer stellen und von dort auf die gegenüberliegende Plattform springen. Von dort aus erreichen Sie mit einem Sprung eine weitere Plattform, die in einen geheimen Raum führt.

Mission 4, Teil 4:

1. Gleich zu Beginn des Levels stehen ein paar Gasflaschen an der Wand, mit denen Sie einen Geheimraum freisprengen können.

2. Bei den Monsterkäfigen um die Ecke sehen Sie ein Gitter mit einigen Gegenständen dahinter. Schießen Sie durch das Gitter auf die Wand, bis diese einstürzt. Schießen Sie anschließend auf das Monster, das Sie nun durch die zerstörte Wand sehen. Wenn das Vieh erledigt ist, können Sie den Käfig öffnen und durch die zerstörte Wand in den Geheimraum gehen.

3. Kurz vor dem U-Boot-Dock, im Torpedo-Lagerraum, springen Sie ins Wasser und zerbrechen das Gitter hinter den Röhren. Tauchen Sie den Tunnel entlang und drücken Sie den Knopf. Folgen Sie dem Tunnel weiter bis zu dem Ventil.

4. Wenn Sie an dem Ventil drehen, füllt sich das Becken vor dem Torpedoraum mit Wasser. Springen Sie hinein und tauchen Sie bis zu dem Loch in der Decke. Durch dieses Loch gelangen Sie in den letzten Geheimraum.

Mission 5, Teil 1:

1. Hinter dem ersten Haus finden Sie einen Bretterverschlag. Entfernen Sie diesen, um den Gang zum Geheimraum zu betreten. Die verschlossene Tür im Haus können Sie dann von innen öffnen.

Mission 5, Teil 2:

1. Springen Sie ins Wasser und tauchen Sie zu der geschlossenen Schleuse. Öffnen Sie diese und folgen Sie dem Gang bis in den Geheimraum. Achtung: Sobald Sie den Raum betreten, erscheint ein Super-Soldat vor der Tür und reißt die Wand ein.

Mission 5, Teil 3:

Keine Geheimräume oder Schätze

Mission 6, Teil 1:

1. Im Staudamm betätigen Sie den Schalter für den Lift und springen wieder ab. Unter dem Lift sehen Sie nun ein Gitter, das einen Lüftungsschacht versperrt. Legen Sie den Durchgang frei und folgen Sie dem Schacht.

Mission 6, Teil 2:

1. In der ersten Unterführung befindet sich eine sehr kleine Tür. Zerschießen Sie das Schloss.

2. Im Schlafzimmer von Major Hochstedder müssen Sie die Truhe vor dem Bett zerstören.

3. In den Raum des Scharfschützen gelangen Sie, wenn Sie die Dachrinne neben dem Fenster hinaufklettern.

4. Im Weinkeller müssen Sie den Korken in das Fass drücken, damit sich der Geheimgang öffnet.

5. In General Haupmanns Zimmer befindet sich ein Schalter hinter dem Bild. Mit dem Schalter öffnen Sie ein Versteck auf der anderen Seite des Raumes.

Mission 6, Teil 3:

1. Nachdem Sie das Schloss betreten haben, sehen Sie einen Kamin und ein riesiges Bild darüber. Zerstören Sie das Bild und schießen Sie auf den Schalter. Daraufhin öffnet sich eine Geheimtür unter der Treppe im Foyer.

2. In der Bibliothek steht ein Kamin. Ziehen Sie an der Asche-Schaufel und der Kamin schiebt sich zur Seite.

Schätze: Die restlichen Schätze liegen im Ballsaal, in dem eine Beschwörung stattfindet.

Mission 6, Teil 4:

1. Wenn Sie die Hausruine erreicht haben, müssen Sie die Bodendielen herausschießen und in den Keller springen.

Mission 7, Teil 1:

1. Laufen Sie nach dem Start los und klettern Sie das Brückengeländer auf der rechten Seite hinauf. Von dort aus springen Sie auf den kleinen Felsvorsprung, der in eine kleine Höhle führt.

Mission 7, Teil 2:

Die Schätze liegen verstreut in den ersten Räumen der Grabkammer und sind leicht zu finden. Sie müssen zusätzlich einen Sarkophag aufschießen, um die letzten Goldbarren zu erreichen.

1. Unter der dritten Treppe ist ein Gitter, das Sie zerschießen müssen.

2. Bei dem Scharfschützen, der sich hinter einem holzbeschlagenen Fenster verschanzt hat, müssen Sie den schrägen Holzbalken hinauflaufen. Gehen Sie auf dem Dachboden entlang, bis Sie zu dem Loch gelangen, das in den Raum des Scharfschützen führt.



Laufen Sie den Metallträger hinauf. Von dort aus gelangen Sie auf einen Felsvorsprung.

Missionstipps

Mission 1, Teil 1:
Geht es ohne Schusswaffen?

Die erste Mission können Sie nur mit dem Messer bewaffnet bewältigen. An einer Stelle jedoch müssen Sie durch einen Gang, an dessen Ende eine Wache steht, die in Ihre Richtung schaut. Klettern Sie einfach vor diesem Gang auf die Mauer und springen Sie in den Innenhof. Über eine Tür im Innenhof gelangen Sie in den Rücken dieser Wache, ohne dass diese Sie sieht. Die beiden Männer vor dem Kamin können Sie ebenfalls mit dem Messer erledigen. Obwohl die beiden Schulter an Schulter stehen, bemerken sie nicht, wenn der Kollege zu Boden geht.

Mission 1, Teil 3:
Warum geht die Tür nicht auf?

Bevor Sie bei der Seilbahnstation durch die verschlossene Tür gelangen, müssen Sie für etwas Aufsehen sorgen. Nachdem Sie von einer Wache entdeckt wurden oder ein wenig in der Gegend herumgeballert haben, öffnet eine Wache die Tür von innen. Wenn Sie mit der Seilbahn bei der letzten Station angekommen sind, stoßen Sie auf eine weitere Tür, die verschlossen ist. Diese Tür können Sie ebenfalls nicht öffnen. Klettern Sie deshalb die Leiter hinauf und springen Sie über das Geländer auf den Gitterkäfig. Dort können Sie Ihren Weg durch einen Lüftungsschacht fortführen.

Mission 2, Teil 1:
Wie erledige ich die Wachen vor der Taverne?

Im ersten Stockwerk der Taverne befindet sich ein Maschinengewehr. Wenn Sie aber das Haus verlassen, um durch den zweiten Eingang ins Treppenhaus zu gelangen, ist das halbe Dorf hinter Ihnen her. Schnappen Sie sich deshalb in der Kneipe einen Stuhl und stellen Sie ihn auf den Tisch neben der Galerie. Wenn Sie dann auf den Stuhl steigen, erreichen Sie die Galerie und gelangen durch den Gang zum Maschinengewehr. Jetzt können Sie das MG einsetzen, um die Wachen vor dem Haus wegzublasen.

Mission 2, Teil 3
Wie erledige ich die letzten beiden Zombies?

Mit Ihren Waffen können Sie gegen diese Geschöpfe nichts ausrichten. Stattdessen müssen Sie die Plagegeister vor die Feuer spuckenden Köpfe locken, die aus den Wänden ragen. Da diese Köpfe in unregelmäßigen Abständen Feuer spucken, gehört schon ein wenig Glück dazu, im richtigen Augenblick unter dem richtigen Feuerspucker zu stehen. Laufen Sie die Wände immer der Länge nach entlang bis zur nächsten Wand. Dort warten Sie, bis die Untoten in der Nähe sind, und laufen dann zur nächsten Ecke.

Mission 2, Teil 4
Wie erledige ich Helga?

Locken Sie Helga von Bülow in die Nähe Ihres Startpunktes und schießen Sie mit einer Maschinenpistole auf sie. Wenn Helga zu schreien beginnt, laufen Sie schnell wieder zum Startpunkt zurück. Dort sind Sie vor den Geistern sicher, die Helga auf Sie hetzt. Nach kurzer Zeit verlassen Sie wieder Ihr Versteck und greifen Helga erneut an. Kümmern Sie sich auch zwischendurch um die Zombies, die gelegentlich aus der Erde kommen. Verschwenden Sie aber nicht Ihre Granaten für Helga, da diese Sprengstoffe kaum Schaden anrichten. Gegen die Zombies dagegen sind die Granaten eine effektive Waffe.

Mission 3, Teil 1
Wo sind die Kisten?

Die erste Kiste befindet sich auf der anderen Seite des Sees, den Sie hinter dem ersten Haus finden. Die zweite Kiste ist in einem Tal, hinter dem dritten Wachturm. Schleichen Sie an dem MG-Posten vorbei und folgen Sie dem Leutnant, der seine Notdurft verrichten will.

Wie gelange ich ungesehen in das Lager?

Gehen Sie immer am Rand der Karte entlang und versuchen Sie nicht, die Wache im Turm oder die Brückenwache auszuschalten – die beiden schlagen sofort Alarm. Die Wache im dritten Turm dagegen müssen Sie aus dem Weg räumen, da sie den Tunnelzugang bewacht. Klettern Sie langsam die Leiter hinauf und setzen Sie das Messer ein. Wenn Sie den Tunnel betreten, müssen Sie sich beeilen. Sprinten Sie bis zur Hälfte des Tunnels und öffnen Sie die Tür auf der rechten Seite. Keine Angst, den Lkw müssen Sie hier noch nicht erreichen.

Mission 3, Teil 2
Wie erreiche ich schnell die Rakete?

Nachdem Sie aus dem Lkw ausgestiegen sind, schleichen Sie links an der Wand entlang. Gehen Sie einmal um die gesamte Halle herum und kriechen Sie in den Container, der am Kran hängt. Hocken Sie sich hin und schauen Sie in Richtung der Öffnung. Als Nächstes werden Sie auf einen Eisenbahnwagon verladen und durch die halbe Anlage kutschiert, ohne dass Sie jemand entdeckt. Am Ziel angekommen, müssen Sie die Leiter hinaufklettern und im letzten Raum den Knopf drücken, um die Rakete zu sprengen. Nach der Explosion steht das Tor zur Abschussrampe offen und Sie können Ihren Weg fortführen.

Mission 4, Teil 1
Wie beschütze ich den Panzer?

Nachdem Sie die ersten Panzergrenadiere erledigt haben, warten Sie in einer der Ruinen, bis der Panzer auf den Glockenturm geschossen hat. Dann brauchen Sie den Scharfschützen nicht selber zu erledigen. Sobald der Wissenschaftler in Sicherheit ist, müssen Sie den Panzer beschützen. Kümmern Sie sich nicht um die leicht bewaffneten Gegner, sondern nehmen Sie sich die Angreifer mit den Panzerfäusten vor. Am Ende der Straße ist eine Kanone, deren Schützen Sie unbedingt erledigen müssen.

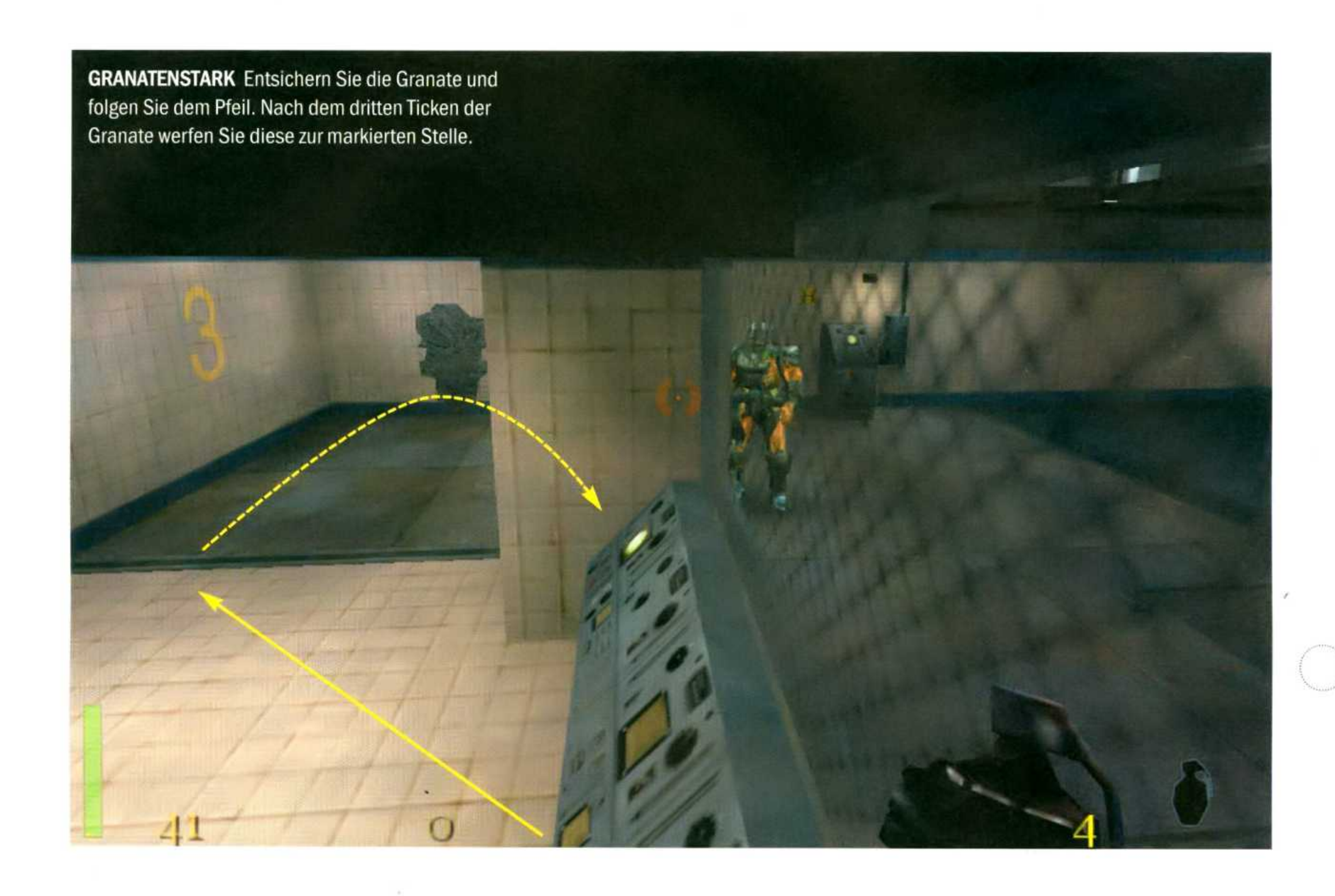
Mission 5, Teil 1
Wie räume ich die Wachen aus dem Weg?

Warten Sie nach Beginn der Mission, bis der Soldat in Richtung Basis geht. Nun können Sie den Mechaniker unbemerkt aus dem Weg räumen. Erledigen Sie anschließend die Wache, bevor diese die Basis erreicht. Schalten Sie dann die Wachen vor dem Haus so schnell wie möglich aus. Wenn einer der Soldaten das Haus erreicht, löst er den Alarm aus.

Mission 5, Teil 2
Wie erledige ich den Super-Soldaten?

WICHTIG! Heben Sie alle Granaten bis zum Ende auf. Springen Sie gleich nach der Zwischensequenz über das Geländer und laufen Sie hinter die Glasscheibe. Dort kann Sie der Gegner nicht treffen. Warten Sie dann, bis er ebenfalls hinter

R



GRANATENSTARK Entsichern Sie die Granate und folgen Sie dem Pfeil. Nach dem dritten Ticken der Granate werfen Sie diese zur markierten Stelle.

die Glasscheibe kommt, und werfen Sie eine Granate zu seiner Position. Falls er es schaffen sollte, hinter die Glasscheibe zu gelangen, laufen Sie einmal um die Scheibe herum, damit er Ihnen folgt, und wiederholen Sie das Spielchen. Den Gegnern, die auf der Galerie herumlaufen, sollten Sie vorerst keine Beachtung schenken. Kümmern Sie sich erst um die Wissenschaftler, wenn der Super-Soldat erledigt ist.

Mission 6, Teil 4

Wie erledige ich die beiden Zwischengegner?

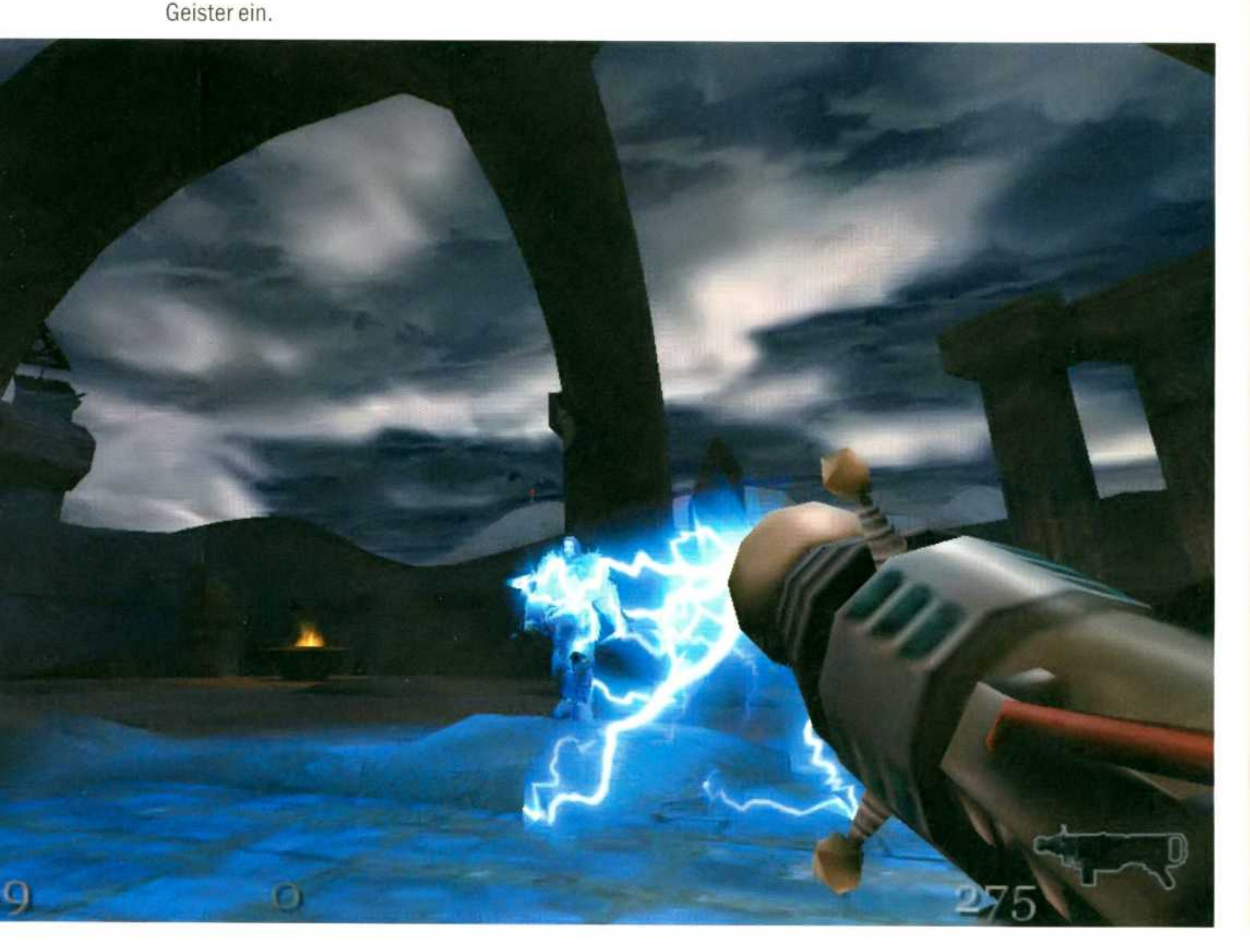
Die beiden Super-Soldaten am Ende des Levels sind relativ schnell erledigt. Setzen Sie zuerst die Panzerfaust ein und machen Sie mit der Gatling-Kanone weiter. Suchen Sie immer Schutz hinter den Steinsäulen und kommen Sie nur zum Schießen hervor. Auf einem Holztisch finden Sie einige Erste-Hilfe-Päckchen, falls Ihr Gesundheitszustand kritisch wird.

Mission 7, Teil 3

Wie besiege ich Heinrich?

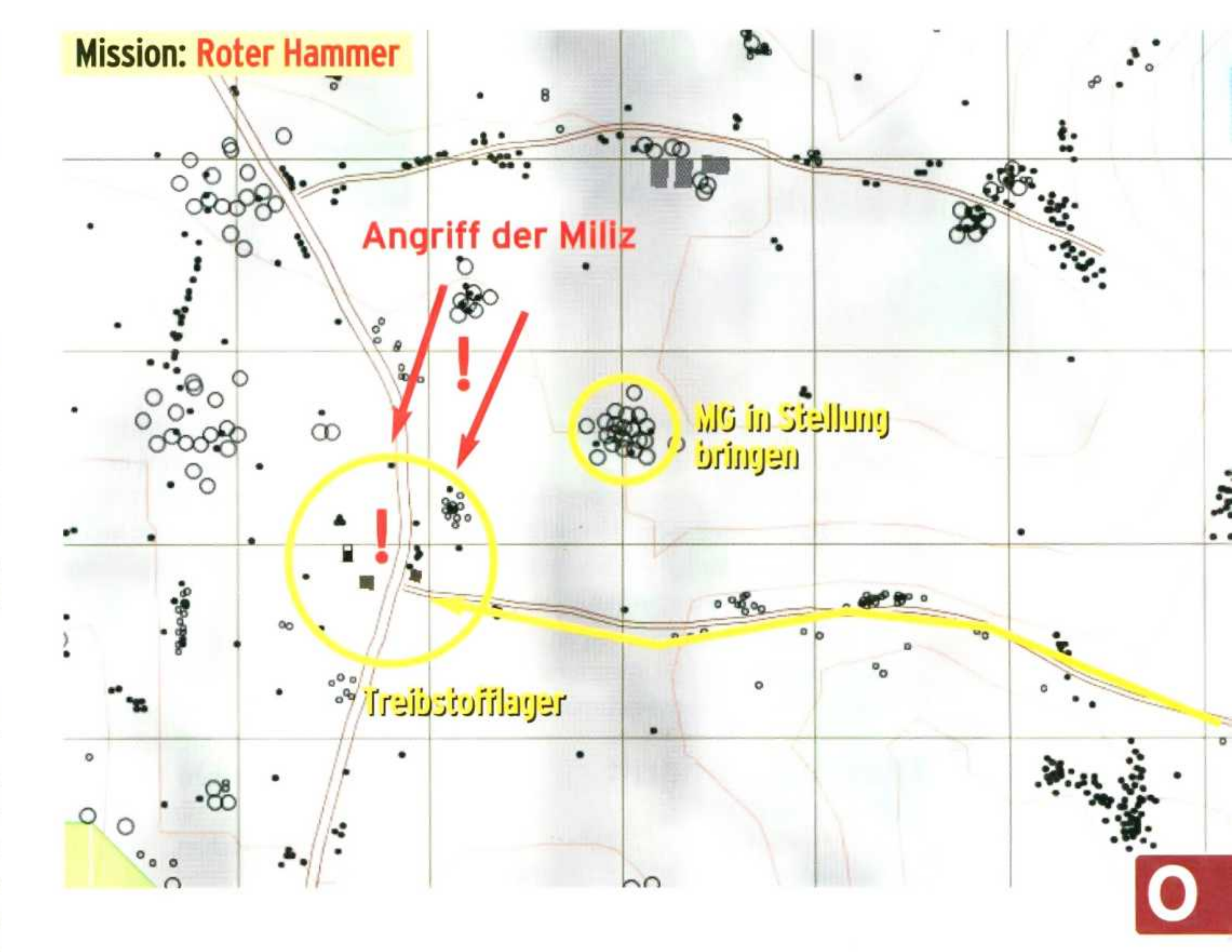
Wenn Sie die Arena betreten, laufen Sie sofort auf den Endgegner zu. Nehmen Sie die Tesla-Kanone in die Hand, laufen Sie um den Gegner herum und feuern Sie, was das Zeug hält. Die Tesla-Kanone hat den Vorteil, dass Sie damit mehrere Gegner auf einmal unter Beschuss nehmen können. Es ist wichtig, dass Sie stets in Bewegung bleiben, damit er Sie nicht mit seinem Schwert trifft. Falls Sie für die Tesla-Kanone keinen Saft mehr haben, setzen Sie die Venom ein. Wenn Sie den Gegner damit treffen, hält er für kurze Zeit inne. Nutzen Sie das zu Ihrem Vorteil und nehmen Sie ein Bündel Dynamit in die Hand, stellen Sie den Timer auf fünf Sekunden und werfen Sie es Heinrich vor die Füße. Wenn er dann darauf steht, schießen Sie mit der Venom, damit er auf dieser Position bleibt. Die folgende Explosion fügt diesem Gegner einigen Schaden zu. Wenn Sie stark verletzt sind, finden Sie hinter einem der Pfeiler Erste-Hilfe-Päckchen. LARS THEUNE

GEISTERSTUNDE Bleiben Sie möglichst dicht bei Heinrich. Wenn er versucht, Sie mit dem Schwert zu treffen, setzt er nicht die Geister ein.



Operation Flashpoint: Red Hammer

Der Kampf um Everon, Malden und Kolgujew tobt erneut. Diesmal nehmen Sie allerdings auf der russischen Seite daran teil. Unsere Komplettlösung führt Sie zum Sieg.



Mission 1: Roter Hammer

Der Leuchtturm

Überlassen Sie Ihren Kameraden zunächst das Schießen rund um den Leuchtturm, sie können viel besser Zivilisten von Milizsoldaten unterscheiden. Nähern Sie sich dem Turm von links und nehmen Sie den liegenden Schützen (weiß gekleidet) aufs Korn.

Das Treibstofflager

Beim Sturm auf das Treibstofflager sollten mindestens vier Soldaten am Leben bleiben, um den nachfolgenden Angriff abwehren zu können. Sollte der MG-Schütze gefallen sein, schnappen Sie sich dessen Waffe und gehen Sie in dem kleinen Wäldchen nordöstlich vom Depot in Stellung. Dort können Sie der anrückenden Miliz auflauern.

Tyrone einnehmen

Wenn Sie auf Tyrone zumarschieren, halten Sie sich im Hintergrund. Der vorderste Mann wird meistens von den Heckenschützen getötet. Achten Sie vor allem auf die Fenster der Häuser – dort haben sich einige Schützen postiert. Schlagen Sie daher einen Bogen, wenn Sie sich dem Dorf nähern.

Mission 2: Beschäftigung

Treffen der Miliz

Nachdem Sie in Tyrone das Kommando übernommen haben, marschieren Sie mit Ihrer Truppe am besten links der Straße am Waldrand auf Saint Phillippe zu. Gegnerische Milizeinheiten ziehen Ihnen sicher auf der Straße entgegen – benutzen Sie immer wieder das Fernglas, um Ihren Kameraden rechtzeitig Ziele zuzuweisen. Stürmen Sie den Ort am besten aus südwestlicher Richtung. Sobald Ihre Verstärkung in Saint Phillippe eintrifft, steigen Sie in den Lkw.

Übungsgelände der Miliz

Fahren Sie mit dem Lkw in die Nähe der Kreuzung vor dem Übungsgelände. Steigen Sie schnell aus und gehen Sie mit Ihren Leuten in Deckung. Achtung – in dem Wäldchen gibt es versteckte Milizen! Arbeiten Sie sich vorsichtig weiter auf das Lager zu. Bleiben Sie mit Ihren Männern unten und lassen Sie die Gegner auf sich zukommen. Statt direkt in das Lager zu gehen, können Sie auch einige Handgranaten über den Holzzaun werfen, um die Feinde aufzuscheuchen.

Zivilflugplatz

Nähern Sie sich vorsichtig dem Zielgebiet. Auf dem Flugplatz steht ein Panzer, den Sie ausschalten sollten. Nutzen Sie auf jeden Fall die Deckung des Waldes östlich vom Flugplatz und greifen Sie die Miliz von dieser Seite an.

Mission 3: Babysitter?

Die Falle

Nachdem Sie in den Hinterhalt geraten sind, bleiben Sie erst mal beim Schuppen in Deckung. Holen Sie sich aus Ihrem Lkw die Panzerabwehrwaffe und zerlegen Sie damit den Panzer. In der näheren Umgebung lauern etliche Milizeinheiten, die Sie am besten von der südlichen Seite ausschalten. Dringen Sie in das Haus mit dem Zivilisten ein. Wenn Sie im Besitz der Autoschlüssel sind, holen Sie sich das Fluchtfahrzeug.

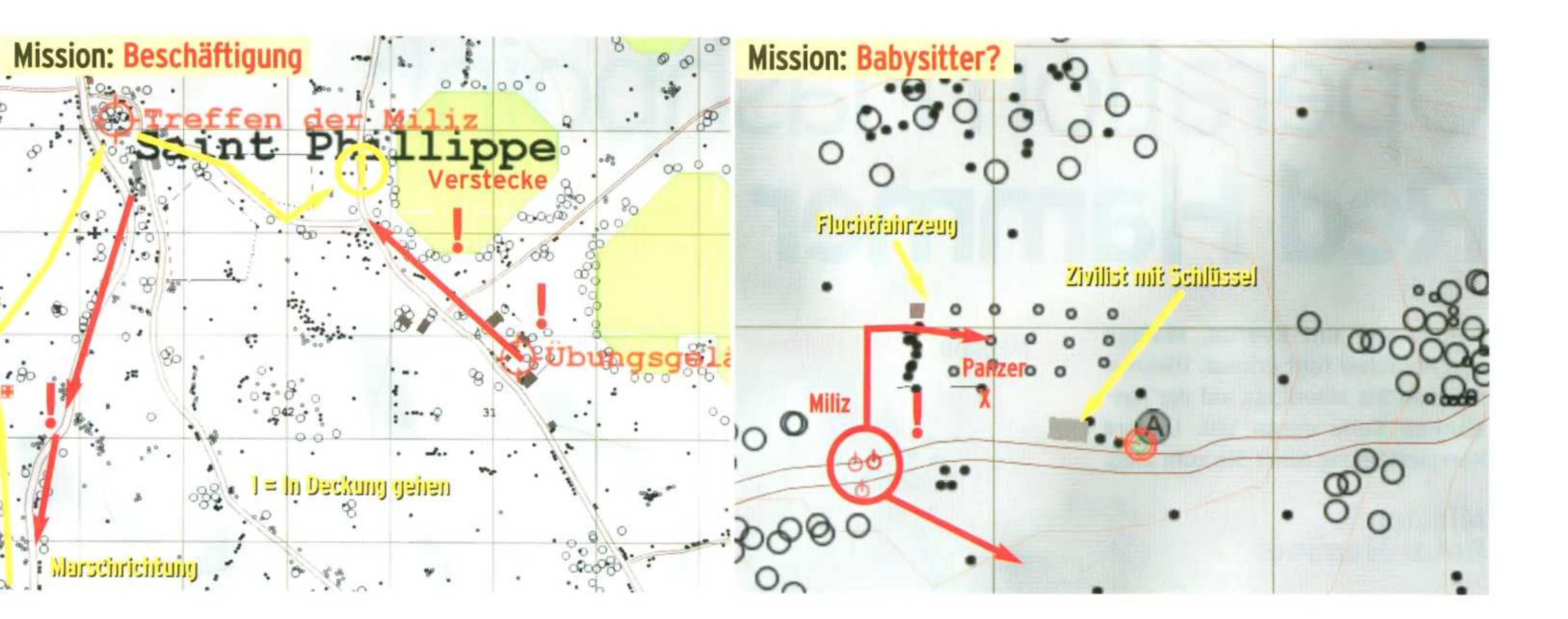
Die Weiterfahrt

Sie sollten nicht permanent auf der Straße fahren, sondern nach Möglichkeit durchs Gelände abkürzen, um weiteren Milizen aus dem Weg zu gehen.

Mission 4: Abwehr

Wie wehre ich den Angriff ab?

Flitzen Sie in eines der Zelte und holen Sie sich den Raketenwerfer. Ge-



hen Sie direkt in der Nähe der Zelte in Deckung und feuern Sie auf die Chinook-Helikopter. Sie benötigen zwei Raketentreffer pro Hubschrauber. Ihre Kameraden sollten mittlerweile auf der kleinen Anhöhe im Dorf Stellung bezogen haben. Von dort können Sie die Angreifer am besten unter Beschuss nehmen.

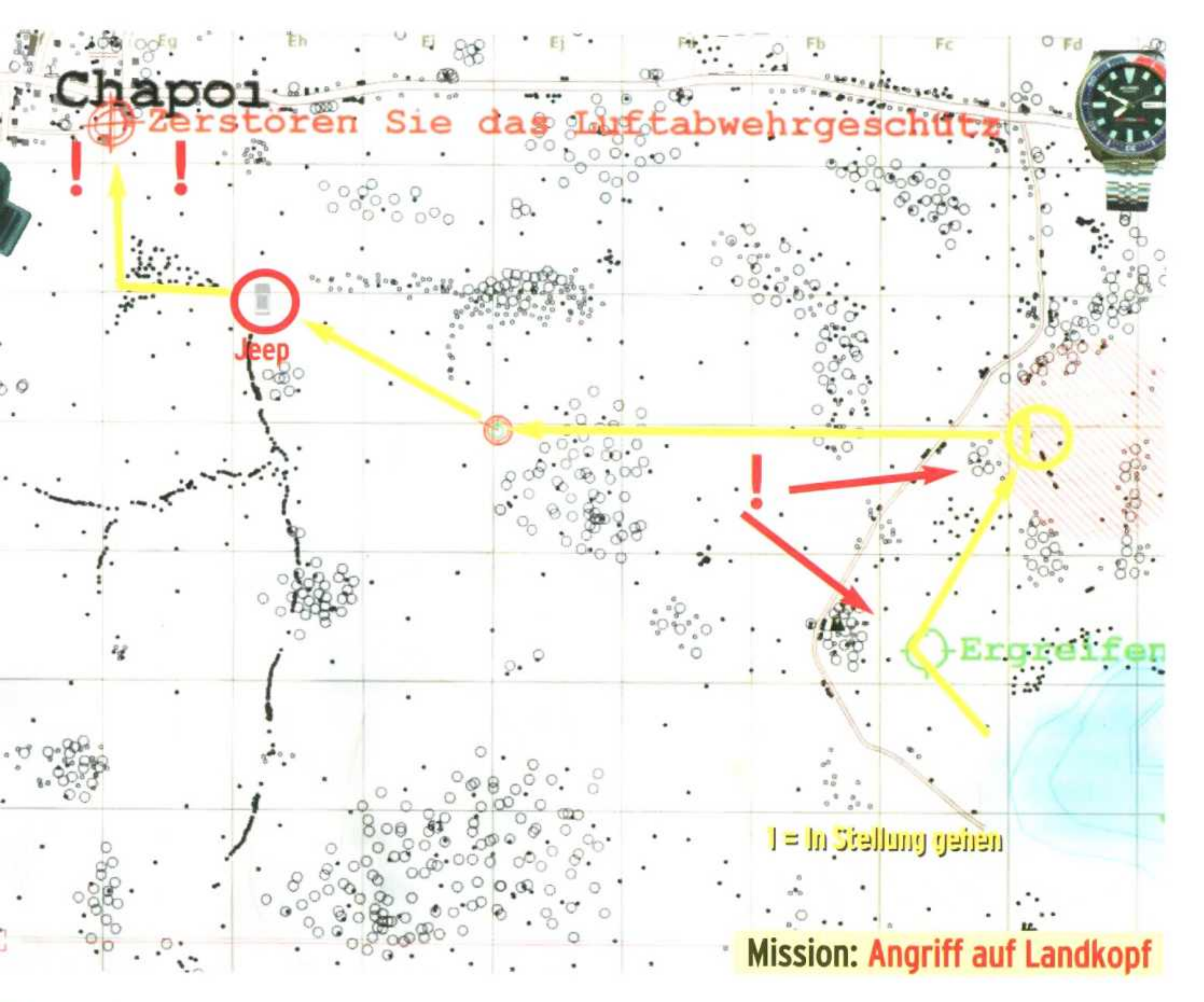
Mission 5: Angriff auf Landkopf

Die Landung

Sobald Sie den Strand erreicht haben, befehlen Sie Ihren Jungs, schnell den markierten Bereich auf dem Hügel zu erreichen. Gehen Sie dort in Stellung und erwarten Sie die anrückenden Streitkräfte. Machen Sie auch von der MG-Stellung am Hang Gebrauch. Schalten Sie zuerst gegnerische AT-Soldaten und Grenadiere aus. Werden Sie nicht ungeduldig, wenn die Mission längere Zeit nicht weiterzugehen scheint. Die amerikanischen Soldaten verstecken sich in den Gebüschen und sind mitunter schwer auszumachen.

Das Luftabwehrgeschütz

Beschaffen Sie sich zuerst eine LAW-Waffe (Gefallene untersuchen). Marschieren Sie vom Strand aus nach Nordwesten. Beobachten Sie die große Freifläche vor Chapoi genau – kurz vor dem Ort ist ein Jeep mit MG stationiert. Schalten Sie die Insassen aus. Lassen Sie Ihr Team dort in Stellung gehen. Kriechen Sie ziemlich genau aus südlicher Richtung auf die markierte Stelle des Geschützes zu. Ein Treffer mit der LAW schaltet das Geschütz aus. Ziehen Sie sich dann schleunigst zu Ihrem Team zurück und marschieren Sie wieder zum Strand.



Mission 6: Unter Beschuss

Nördliche Vulcans

Fahren Sie abseits der Straße Richtung Süden – so entgehen Sie dem Artilleriebeschuss am besten. Fahren Sie bis auf etwa 350 Meter an die nördliche Vulcan-Stellung heran und schalten Sie die Soldaten aus. Nähern Sie sich den Vulcans aus westlicher Richtung. In den Zelten finden Sie LAWs, falls Sie selber die Geschütze ausschalten möchten. Nehmen Sie nach der Zerstörung der Vulcans weitere LAW-Munition mit.

Südliche Vulcans

Fahren Sie direkt an der Küstenlinie entlang, bis zum Gitter Gf69. Dort können Sie sich hervorragend auf der Düne verschanzen. Setzen Sie Scharfschützengewehre ein, um die dortigen Soldaten aus dem Weg zu räumen. Bleiben Sie hinter der Düne in Stellung und lassen Sie die Gegner kommen. Von Ihrer Position aus können Sie die letzten beiden Vulcans zerstören.

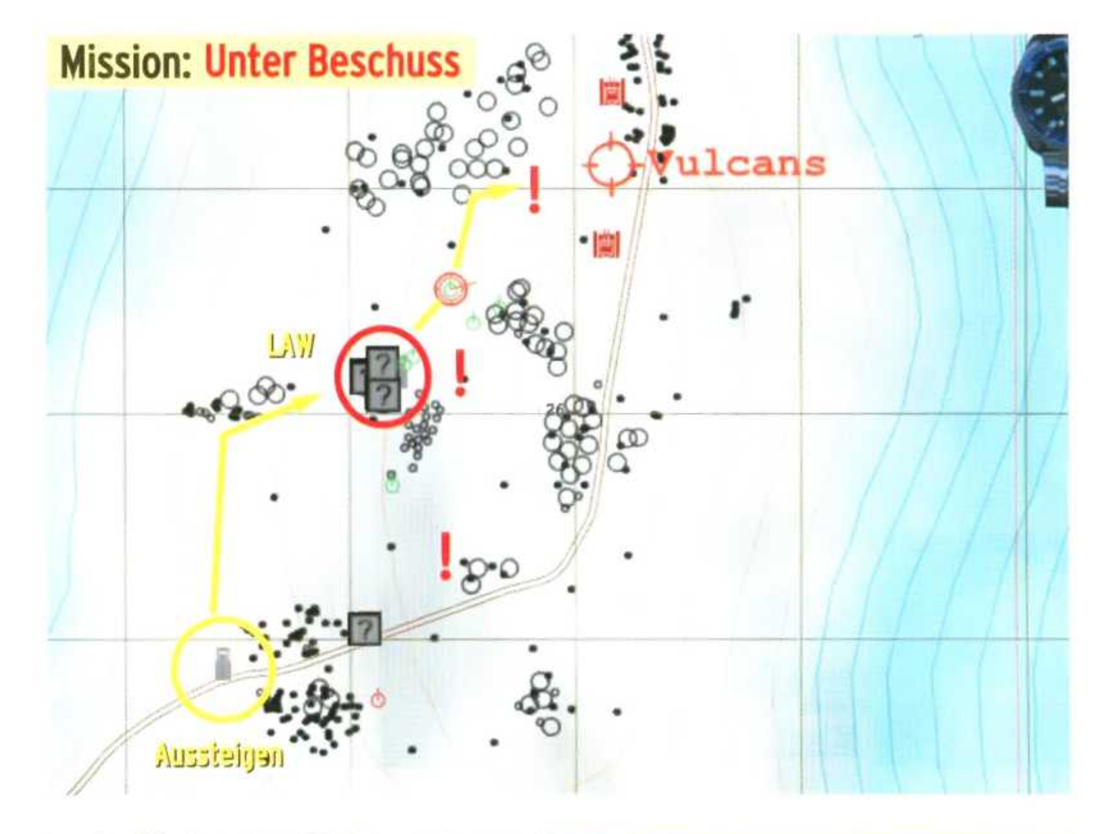
Mission 7: Scherben

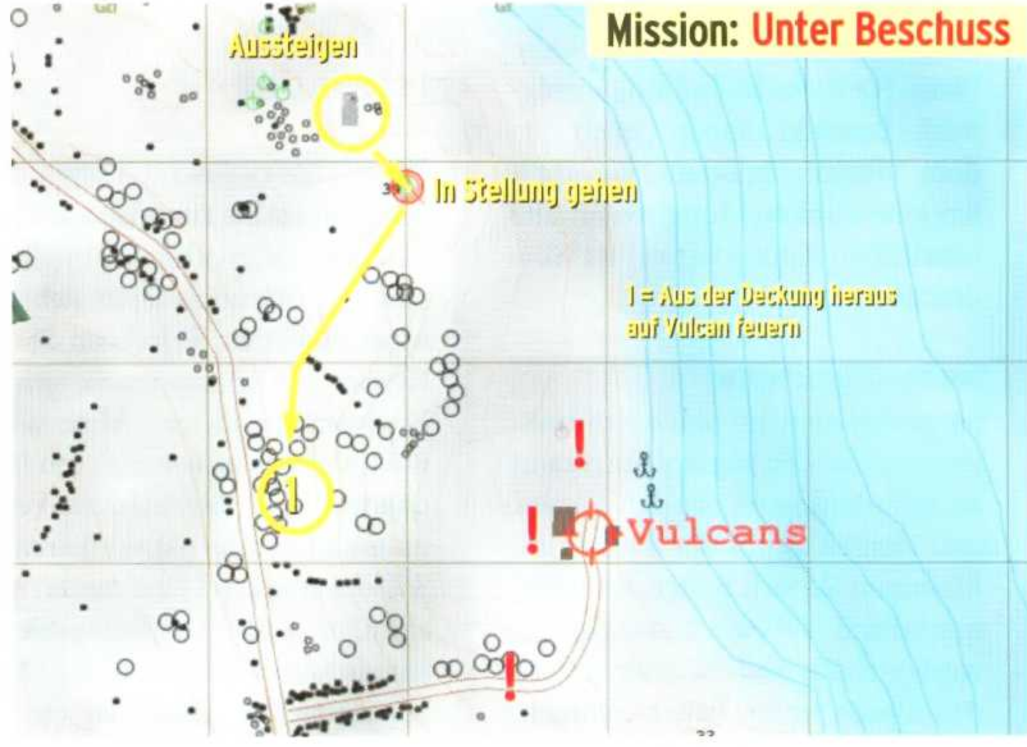
Das Versorgungslager befreien

Marschieren Sie abseits der Straße im Schutz der Büsche auf Houdan zu. Wenn Sie die Straße im Blick behalten, erkennen Sie rechtzeitig anrückende Soldaten. Von Houdan aus sollten Sie wieder abseits der Straße auf das Versorgungslager zumarschieren. Gehen Sie über die Planquadrate Fc54, Fb54 und Fa53 von hinten an das Lager heran. So können Sie die Gegner überraschen.

Die Panzer bekämpfen

Nachdem Sie den T72 repariert haben, sollten Sie sich selbst als Fahrer betätigen. Ihr Kamerad reagiert viel zu träge auf Ihre Befehle. Halten Sie auf der Straße vor der Kuppe (Fe/Ff47) und beobachten Sie die Gegend. Wenn Sie sich millimeterweise voranbewegen, können Sie die gegnerischen M60-Panzer anvisieren, ohne dass diese das Feuer erwidern können. Vier Panzer lauern dort. Eilen Sie danach sofort nach Houdan zurück und postieren Sie sich etwas abseits im Planquadrat Fe53. Dort können Sie den beiden letzten M60-Panzern auflauern, die auf der Straße von Süden her auf Sie zukommen.





Mission 8: Panzerrettung

Die Befreiung

Fahren Sie in Richtung Chapoi südlich der Straße entlang und verstecken Sie sich in den Gebüschen im Planquadrat Ei/Ej73/74. Von dort können Sie fast alle M60 ausschalten. Danach kümmern Sie sich mithilfe des Bord-MGs um die restliche Infanterie. Sobald Sie Ihre Kameraden befreit haben, lassen Sie die Soldaten zunächst nur den Lkw besteigen. Fahren Sie allein zum Treibstoffdepot und säubern Sie es vom M113 und den Soldaten. Jetzt rufen Sie Ihre Truppen und lassen sie in die Panzer steigen.

Mission 9: Rückhut

Panzer abfangen

Schicken Sie die beiden unterstützenden Panzer ins Planquadrat Bf82 und lassen Sie die Einheiten dort Stellung beziehen. Sie selbst kümmern sich um die anrückenden



STRANDSPIEL Von der Düne aus haben Sie eine optimale Sicht auf die gegnerische Basis. Vorsicht, bei den Bäumen lauern Schützen!



PANZERKNACKER Wenn Sie vorsichtig navigieren, können Sie den taktischen Vorteil der Geländeerhöhung voll ausnutzen.



Panzereinheiten im Nordosten. Wenn Sie diese Bedrohung erfolgreich beseitigt haben, eilen Sie dem Konvoi hinterher. Sie erhalten eine Funkmeldung, wenn alle feindlichen Panzer vernichtet worden sind.

Die Boote beschützen

Sie sollten sich auf jeden Fall beeilen, um vor dem Konvoi am Strand zu sein. Verlassen Sie den Panzer und steigen Sie in die Shilka um. Klemmen Sie sich hinter das Bordgeschütz. Ihre Panzer lassen Sie seewärts sichern und die ankommenden Boote unter Feuer nehmen. Beobachten Sie genau Ihren Radar, um den ankommenden Helikopter schnell ausschalten zu können. Je früher Sie den Vogel vom Himmel holen, umso besser. Schwieriger, aber nicht unmöglich, ist der Kampf Panzer gegen Helikopter. Im Test wurde der feindliche AH1 jedoch mehrfach mit einem gezielten Panzerschuss zerstört.

Mission 10: Gestrandet

Vulcans finden und zerstören

Marschieren Sie zunächst nach Norden. Im Planquadrat Ff21 befindet sich ein Munitionslager nebst einigen Soldaten. Erledigen Sie die Gegner und schnappen Sie sich das Nachtsichtgerät, die Mine sowie die LAW. Schleichen Sie zum Planquadrat Fg18. Befehlen Sie Feuerpause, damit die patrouillierenden Soldaten um das Lager herum nicht alarmiert werden. Kriechen Sie zur südwestlichen Vulcan, um die Mine zu platzieren. Zerstören Sie aus sicherer Entfernung die nordöstliche Vulcan und zünden Sie sofort danach die Bombe. Bleiben Sie in Deckung und schalten Sie mithilfe Ihres Kameraden die aufgebrachten Amerikaner aus.

Hubschrauber stehlen

Nachdem Sie den Helikopter erfolgreich gestohlen haben, fliegen Sie zur Landebahn im Südosten. Verlassen Sie sich nicht auf Ihren Bordschützen, sondern schalten Sie auf manuelles Feuer. Fliegen Sie anschließend im Tiefflug und recht langsam über die Landebahn und nehmen Sie die am Boden stationierten Helikopter unter Dauerfeuer. Achtung, am Boden ist auch ein AA-Soldat stationiert! Allerdings ist seine Munition begrenzt und Sie können ihn getrost ignorieren.

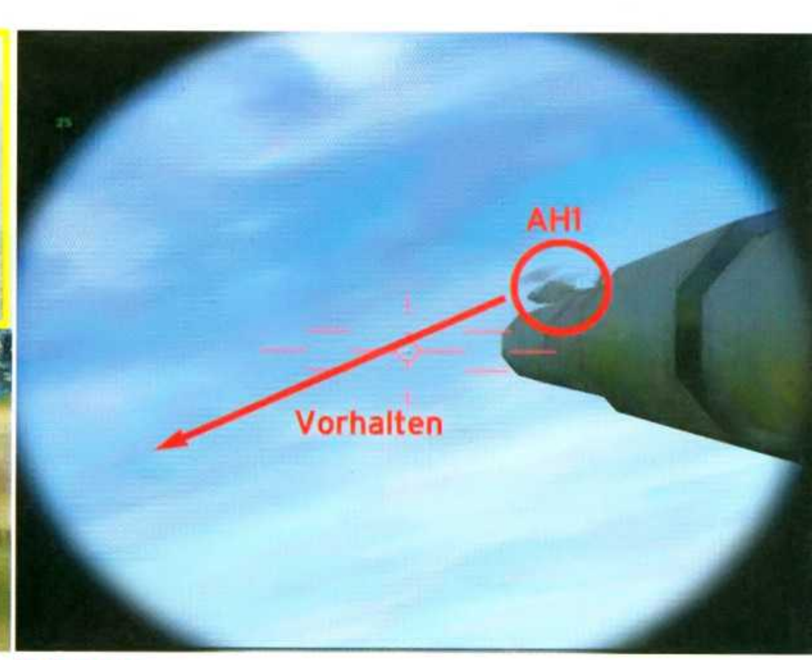
Mission 11: Zu Boden gegangen

Den Tanklaster stehlen

Sie müssen bei dieser Mission äußerst vorsichtig zu Werke gehen. Bewegen Sie sich bäuchlings Richtung Norden. Sie müssen mit etlichen Soldaten rechnen, die sich Ihnen nähern. Ihr Sanitäter sollte unbedingt am Leben bleiben, sonst wird es noch schwieriger. Halten Sie sich unmittelbar hinter dem Flugplatzausgang westlich. Nähern



BUSCHKRIEG Zwischen den Büschen ist Ihr T72 hervorragend getarnt und kann so die feindlichen Panzer aufs Korn nehmen (1).



VOGELFANG Einen Helikopter mit dem Panzer vom Himmel zu holen, ist keine leichte Sache, aber es freut einen tierisch, wenn es klappt.

Sie sich dem Lager von Südwesten her und schalten Sie so viele Soldaten wie möglich aus. Achtung – sobald Sie einen Treffer gelandet haben, sollten Sie Ihren Standort verlassen, da die Gegner sehr gut schießen und Ihren Standort sofort unter Feuer nehmen!

Mission: Zu Boden gegangen

1 = Von hier aus vorsichtig die Basis erkunden und dabei Wachen ausschalten.

Laster

Start

Konvoi 1 zerstören

Sie haben für diesen Missionsteil nicht viel Zeit – fliegen Sie Vollgas und möglichst tief zum Konvoi. Schalten Sie als Erstes die Vulcan aus und erst danach die Panzer. Führen Sie Ihren Angriffsflug möglichst tief aus und überfliegen Sie den Konvoi der Länge nach. Feuern Sie auf jeden Fall manuell, da Ihr Bordschütze nur schlecht trifft.

Soldaten abholen

Ihre Treibstoffanzeige ist zwar im gelben Bereich, allerdings sollte der Sprit für den Rest der Mission genügen. Wenn Sie der knappe Treibstoff nervös macht, legen Sie einfach einen Tankstopp am Flugplatz ein, von dem aus Sie gestartet sind. Danach können Sie in aller Ruhe die abgeschnittenen Soldaten herausholen.

Konvoi 2 zerstören

Auch der letzte Teil der Mission ist zeitkritisch – beeilen Sie sich, den Panzerverband zu erreichen, und knöpfen Sie sich wieder zuerst die Vulcan vor. Sie sollten für diesen Missionsteil noch rund 70 bis 80 Raketen an Bord haben, dann können Sie den Verband unter Dauerbeschuss nehmen und ihn auseinander nehmen.



GANZ RUHIG Wenn Sie Ihren Helikopter gut beherrschen, stellt das Ausschalten der Konvois kein großes Problem dar. Feuern Sie beim Überfliegen Ihre Raketen ab.

Mission 12: Mord

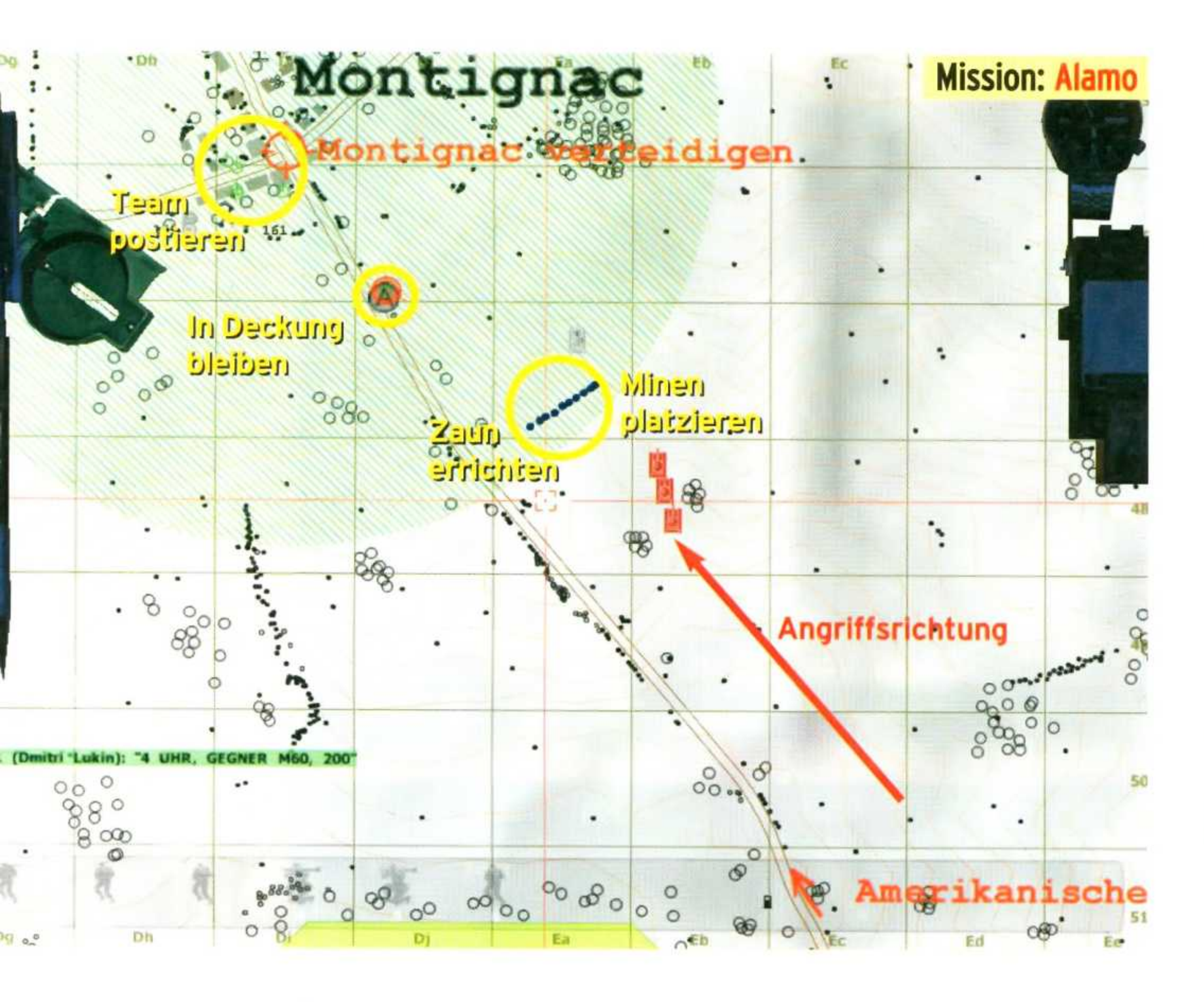
Das erste Opfer

Marschieren Sie mit Ihrem Kameraden schnell in Richtung Westen zur Straße zwischen Saint Louis und La Trinite. Im offenen Gelände befinden sich mehrere Patrouillen. Schalten Sie diese aus und tauschen Sie Ihre Dragunov gegen eine SteyrAug und eine LAW. Wenn Sie schnell genug sind, können Sie mit der erbeuteten LAW den General aus Saint Louis eliminieren. Warten Sie, bis der M113 mit dem General an Bord die Straße passiert.

Häuserkampf in La Trinite

Nähern Sie sich aus nordöstlicher Richtung La Trinite. Die beiden Ge-





neräle halten sich in der Regel in einem Gebäude im Südwesten des Ortes auf. Wenn Sie im Besitz Ihrer Dragunov sind, können Sie versuchen, sich den beiden Offizieren von Südwesten her zu nähern. So können Sie schon aus großer Entfernung zuschlagen. Wenn Sie bei dieser Variante kein Glück haben, sollten Sie es mit einem Nahkampf zwischen den Häusern versuchen. Schnappen Sie sich am besten eine SteyrAug oder ein M16-Gewehr eines Gegners und schleichen Sie sich direkt in den Ort. In einigen Gebäuden finden Sie Granaten und LAWs, die Sie im Kampf einsetzen können.

Mission 13: Alamo

Vorbereitungsphase

Seien Sie unbesorgt: Der Angriff findet erst statt, nachdem Sie die Funkmeldung abgesetzt haben. Sie können daher in aller Ruhe die Verteidigung planen. Lassen Sie Ihr Team im Dorf mit Blickrichtung Südsüdost Stellung beziehen. Errichten Sie im Sektor Ea47 eine Panzersperre (siehe Karte). Platzieren Sie davor Minen bzw. Verzögerungsminen. Legen Sie bei den Büschen an der Straße im Planquadrat Dj46 ein Munitionsdepot an und bewaffnen Sie sich mit dem Raketenwerfer.

Die Verteidigung von Montignac

Die erste Angriffswelle besteht aus einem M1A1 – sollte er nicht von den Minen erledigt werden, setzen Sie den Raketenwerfer ein. Die zweite Welle besteht aus drei M60-Panzern, die dritte Welle aus zwei M113 und die vierte aus vier M60-Panzern. Wenn Sie die Minen und den Zaun richtig platziert haben, fahren die Panzer gegen die Sperre und lösen dabei die Minen aus. Von Ihrem Standort aus können Sie den Fortgang gut beobachten. Zünden Sie Verzögerungsminen und erledigen Sie verbliebene Panzer mit dem Raketenwerfer. Ihre Kameraden sollten sich auf die abgesetzten Fallschirmtruppen und weitere Infanterie stürzen.

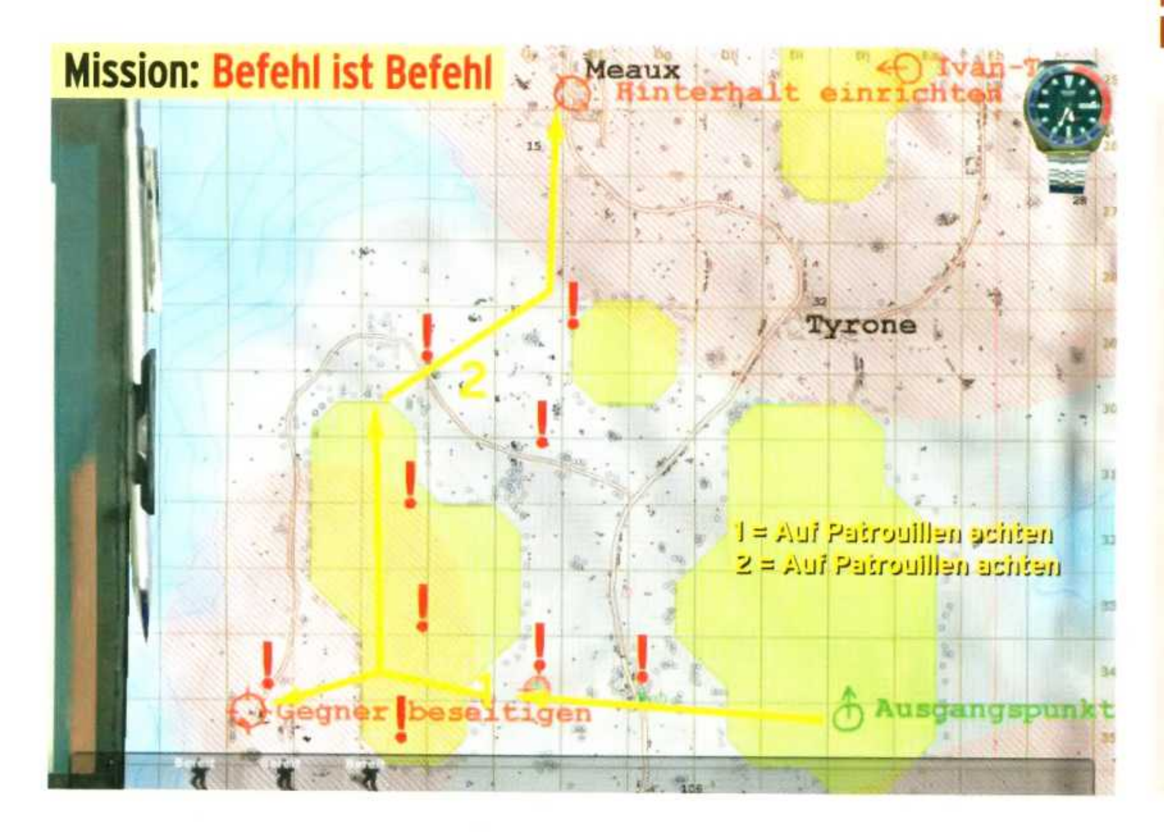
Mission 14: Befehl ist Befehl

Das Krankenhaus befreien

Begeben Sie sich mit Ihrer Truppe nach Westen über die Straße in den Wald. Vorsicht, es gibt dort einige Patrouillen! Auch im Wald sind Sie vor feindlichen Soldaten nicht sicher – halten Sie die Augen offen. Sie können sich behutsam an das Hospital heranschleichen, wenn Sie die vielen Büsche ausnutzen. Beseitigen Sie alle Infanteristen und das Missionsziel ist erfüllt.

Den Hinterhalt legen

Marschieren Sie wieder in den Wald zurück und halten Sie sich nördlich, bis Sie Planquadrat Dc30 erreichen. Beobachten Sie aufmerksam die freie Fläche, wenn Sie den Wald verlassen, es gibt dort etliche Patrouillen.



Mission 15: Dunkler Pfad

Das erste Opfer

Schleichen Sie schnurstracks nach Norden und achten Sie auf Patrouillen in der Gegend. Wenn Sie im Quadrat Dc39 angelangt sind, können Sie von der erhöhten Position alle Wachen in der Nähe ausknipsen. Robben Sie zu den Gebäuden, zwischen denen sich der Offizier aufhält.

Das zweite Opfer

Schnappen Sie sich den Jeep in Gravette und fahren Sie mit ihm am Waldrand Richtung Süden. Parken Sie den Jeep am Waldrand im Planquadrat Da46. Robben Sie von hier



zur markierten Stelle. Es gibt hier etliche Patrouillen. Wenn Sie Ci46 erreicht haben, können Sie von dieser Position den Offizier am Feuer erledigen. Schleichen Sie sich dann umgehend wieder zu Ihrem Jeep.

Zum Bauernhof

Düsen Sie mit dem Jeep die nördliche Küstenstraße entlang und steigen Sie am Waldrand im Quadrat Ca43 aus. Schleichen Sie durch den Wald nach Westen Richtung Bauernhof. Achten Sie auf die patrouillierenden Fahrzeuge! Geben Sie keinen Schuss ab, sondern robben Sie an den Wachen vorbei, die um den Bauernhof verteilt sind. Wenn Sie den Zaun erreichen, ist die Mission geschafft.

Mission 16: Zorn

Das erste Lager

Schleichen Sie sich nach Norden und achten Sie auf die Patrouillen auf der Freifläche. Begeben Sie sich vorsichtig in den Bereich Ee47 und schleichen Sie sich von der Westseite in das Lager. Drinnen sollten Sie nach Möglichkeit keinen Schuss abfeuern, da sonst Alarm ausgelöst wird. Platzieren Sie eine Bombe unter einem Tanklaster und schleichen Sie sich in eines der Munitionszelte im Ostteil des Lagers. Dort legen Sie den zweiten Sprengsatz. Füllen Sie Ihren Rucksack mit einem RPG-Raketenwerfer und drei Raketen. Verzichten Sie auf die Verzögerungsminen. Schleichen Sie zum BRDM. Zünden Sie die Sprengsätze und nutzen Sie das entstehende Chaos, um schnell mit dem BRDM zu verduften.

Das zweite Lager

Fahren Sie, wie auf der Karte gezeigt, schnell nach Osten und steigen Sie am Waldrand im Quadrat Fa46 aus. Schleichen Sie sich durch den Wald und dringen Sie im Schutz der Bäume (Fc47) durch den Südeingang in die Basis ein. Vorsicht – es patrouilliert ein Jeep in der Gegend! Gehen Sie dieser Bedrohung aus dem Weg. Feuern Sie im Lager schnell mit dem Raketenwerfer auf den parkenden Tanklaster und hauen Sie in den Wald ab.

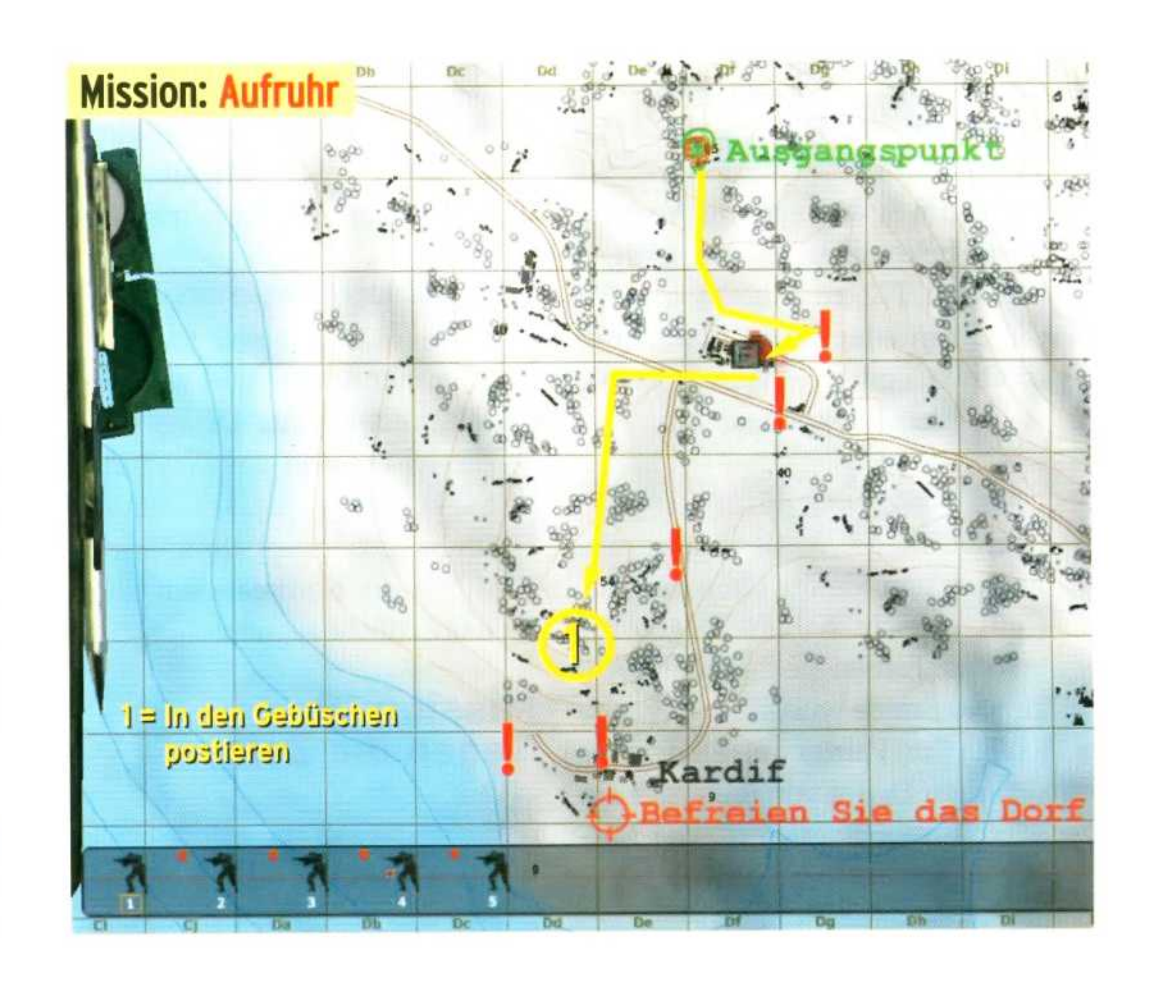
Den Hubschrauber zerstören

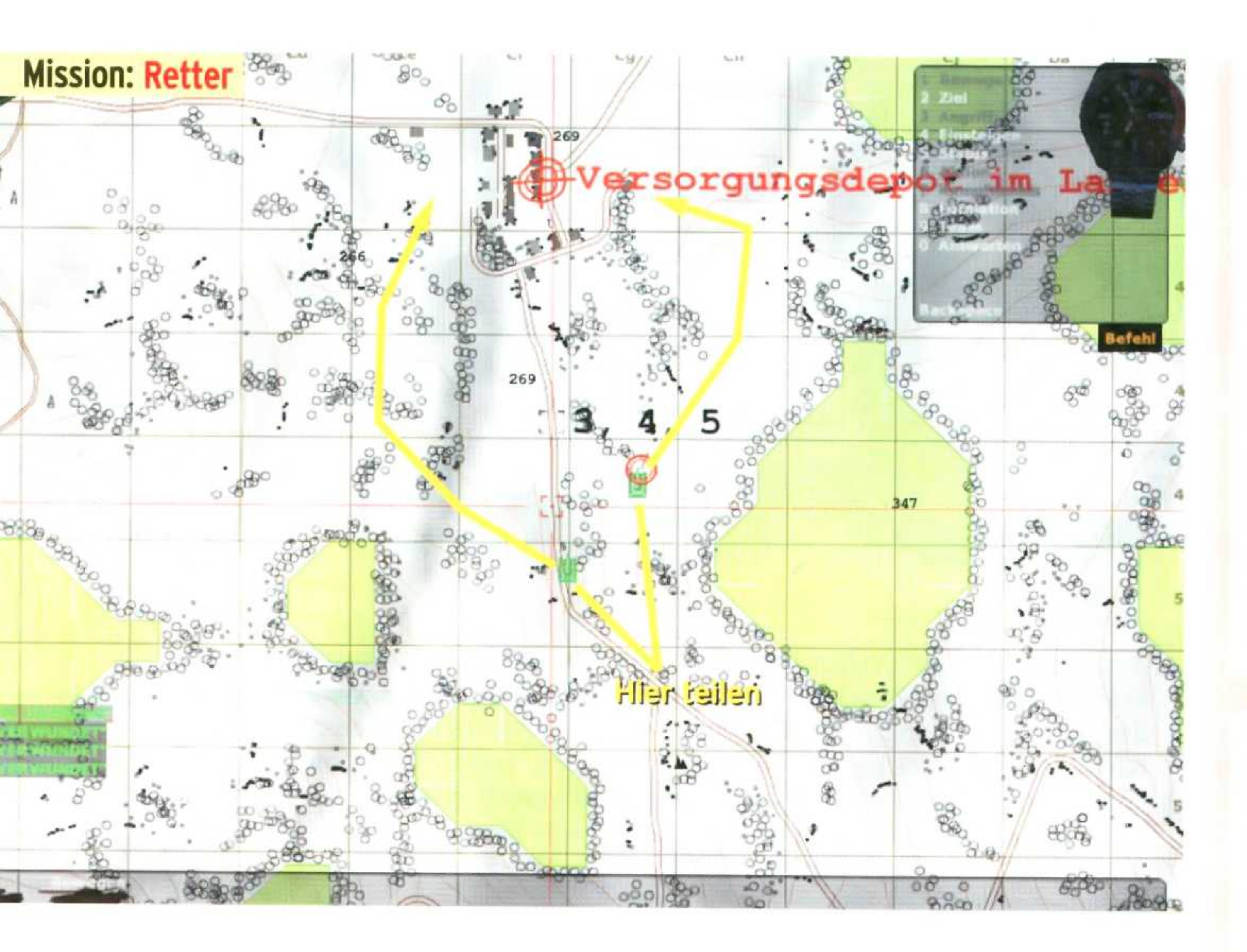
Benutzen Sie Ihren geparkten BRDM und fahren Sie nördlich um den Wald herum und an der zweiten Basis vorbei nach Süden. Ignorieren Sie alle Gegner und stellen Sie das Fahrzeug im Planquadrat Fd52 am Waldrand ab. Sie müssen jetzt äußerst vorsichtig an das dritte Lager heranschleichen – es wimmelt hier nur so von Soldaten. Am südlichen Waldrand von Fe52 können Sie mit zwei schnellen Raketenschüssen die beiden Helikopter zerstören. Machen Sie sich danach schleunigst aus dem Staub. Wenn Sie es schaffen, wieder Ihr Fahrzeug zu benutzen, haben Sie es auf der Flucht wesentlich leichter. Ansonsten bleibt Ihnen nur der Fußmarsch durch die Wälder zum Zielpunkt.

Mission 17: Aufruhr

Waffen besorgen

Beobachten Sie die Freifläche und lassen Sie die gegnerische Patrouille vorbeiziehen. Danach rennen Sie zum Lagerzaun in Df72 hinunter und bewegen sich auf den Eingang zu. Erledigen Sie die an der Ecke postierten Wachen und rennen Sie am BMP vorbei ins Lager. Nachdem Sie sich mit Waffen versorgt haben, zerstören Sie schnellstens den BMP. Beim Verlassen des Lagers müssen Sie sich um die Patrouille kümmern.





einfach die Küstenstraße entlang. Sie müssen dabei durch das feindliche Lager, da links und rechts der Basis je ein großes Minenfeld ist. Wenn Sie die Serpentinenstraße erreichen, sollten Sie einen kurzen Stopp einlegen und auf jeden Fall die beiden Hubschrauber ausschalten. Tun Sie das nicht, werden Sie auf der Steigungsstrecke aus der Luft auseinander genommen. Kurz vor dem Gefangenenlager sind noch zwei BMPs versteckt, die Sie auch schnellstens ausschalten sollten. Im Lager selbst sorgen Sie mit dem Bord-MG für Ruhe.

Die Flucht

Falls Sie Sergei befreit haben, ohne die Helikopter zu zerstören, empfehlen wir Ihnen, für die Rückfahrt die Shilka zu benutzen. Allerdings haben Sie damit schlechte Karten gegen feindliche Panzer. Sie sollten dann lieber eine Alternativroute über die nördlich vom Gefangenenlager liegende Straße nehmen. Ansonsten brausen Sie mit dem Panzer die Küstenstraße zurück. Sollte die Durchfahrt durch die feindliche Panzerbasis versperrt sein, müssen Sie sich den Panzern und BMPs stellen.

Das Dorf befreien

Arbeiten Sie sich auf das Plateau im Planquadrat Dd75 vor und lassen Sie Ihre Männer mit Blick zum Dorf in Stellung gehen. Von dieser Position aus können Sie fast die gesamte Dorfbewachung ausschalten. Schleichen Sie sich zum Dorf hinab – an der Südseite steht ein T72, den Sie zerstören müssen. Die Mission ist beendet, wenn Sie alle feindlichen Kräfte eliminiert haben.

Mission 18: Retter

Unterstützung leisten

Eilen Sie schnurstracks in das kleine Lager im Quadranten Df72 und schalten Sie die Panzerbesatzungen aus. Schnappen Sie sich die beiden Panzer und fahren Sie damit am Strand entlang. Vorsicht – Sie bekommen es mit einigen T80 und T72 zu tun! Nutzen Sie die Geländelage der Kuppen aus, um die Gegner rechtzeitig ins Visier nehmen zu können.

Sicherung des Depots

Fahren Sie die Serpentinenstraße hoch. Wenn Sie die Kreuzung bei Cg51 erreicht haben, biegen Sie links ab. Fahren Sie dort aber nicht auf der Straße weiter, sondern teilen Sie Ihre Panzer auf. Einer sollte sich dem Depot von links, der andere von rechts nähern. Der Missionsteil ist erst erfüllt, wenn alle gegnerischen Einheiten ausgelöscht wurden. Nutzen Sie die Lkws, um Ihre Panzer aufzutanken beziehungsweise zu reparieren. Erbeuten Sie einen weiteren Panzer, den Sie dann alleine steuern!

Waffenkammer einnehmen

Fahren Sie mit Ihren Panzern abseits der Straße in Richtung Waffenkammer und postieren Sie sich auf dem Plateau im Planquadrat Bj43. Von dort können Sie sowohl den Helikopter als auch die T72 unter Beschuss nehmen. Stürmen Sie mit allen drei Panzern zum Lager runter und schalten Sie den BMP bei der Kommandantur aus. Sollten Sie Munition oder Heilung benötigen, dringen Sie zunächst in die Waffenkammer ein und beschaffen Sie sich alles Nötige von den Nachschubfahrzeugen.

Den Kommandanten erledigen

Fahren Sie mit den Panzern zur Kommandantur und schalten Sie alle Soldaten aus. Dringen Sie mit Ihrem Team in das Gebäude ein. Sie können auch das Gebäude mit Ihren Panzern zertrümmern, dabei dürfte der Kommandant ebenfalls das Zeitliche segnen.

Mission 19: Gegen die Zeit

Sergei befreien

Sie dürfen sich nicht auf allzu lange Gefechte einlassen. Brausen Sie

Mission 20: Heimlicher Plan

Die Vorbereitung

Marschieren Sie in das Lager hinein. Sie müssen sich lediglich von den herumlaufenden Offizieren fern halten, dann passiert Ihnen nichts. Sie können den späteren Angriff noch unterstützen, indem Sie außer den drei Bomben zusätzliche Verzögerungsminen im Lager platzieren. Sie finden davon eine Menge in den Munitionskisten.

Der Angriff und die Festnahme

Zünden Sie aus sicherer Entfernung die Bomben und Ihre Minen (falls gelegt). Geben Sie den Amerikanern den Befehl zum Angreifen. Jetzt brauchen Sie nur noch in aller Ruhe aus Ihrem Versteck in den Büschen heraus den Fortgang des Angriffs zu beobachten. Natürlich können Sie auch Ihre amerikanischen Kameraden unterstützen – Sie müssen am Ende ohnehin in das Lager, um die beiden Offiziere lebend festzunehmen. STEFAN WEISS

www.e-bug.de

- **Aktuell:** Preise nur im Web – stündlich aktuell.
- **Schnell:** Versand innerhalb 24 Stunden
- **Hammerpreise:** Dafür hier keine endlosen Preislisten ...
- **Günstig:** Keine Versandkosten ab 1500Euro Bestellwert.
- **Fair:** 14 Tage Rückgaberecht – ohne Wenn und Aber!
- **Safe:** Seit mehr als 5 Jahren am Markt.
- **Händler:** Wir arbeiten gern mit Ihnen zusammen. Sprechen Sie uns an.
- **jobs@e-bug.de:** Wir suchen Mitarbeiter Mailen Sie uns einfach.

AMD & Intel	€
AMD Athlon XP 1600+	159€
AMD Athlon XP 1700+	166€
AMD Athlon XP 1800+	199€
AMD Athlon XP 1900+	279€
AMD Athlon XP 2000+	399€
AMD Duron 1000MHz	69€
AMD Duron 1200MHz	89€
Intel Celeron 1,2GHz Box	139€
Intel P4 1,5GHz S478 Box	249€
Intel P4 1,7GHz S478 tray	269€
Intel P4 2,0GHz S478 tray	549€

€	Monitore
449€	15,1" Samsung TFT Samtron 51S
429€	15,1" Scott TFT Business-Line
199€	17" AOC 7GLR 95kHz TCO99
239€	17" Samsung TFT Samtron 71S
869€	17" Samsung CRT Samtron 76P
799€	17" Scott TFT Professional Line
249€	19" AOC 9GLR 95kHz TCO99
469€	19" Belinea CRT 106080 110kHz
289€	19" Samsung CRT Samtron 96P
599€	21" Samsung CRT Samtron 210P
849€	22" Ilyama MA201D 110kHz TCO99

Festplatten	
20.4GB IDE Maxtor 541DX 5400rpm	85€
40.0GB IDE Maxtor D740X 7200rpm	109€
60,0GB IDE Maxtor D540X 5400rpm	119€
60,0GB IDE Maxtor D740X 7200rpm	149€
80,0GB IDE IBM IC35L080 7200rpm	239€
80,0GB IDE WD 800BB 7200rpm	209€
100GB IDE WD 1000BB 7200rpm	249€
160GB Maxtor 540DX 5400rpm	346€

	Multimediales
39,90€	GamePad MS Sidewinder Pro
12,60€	GamePad Thrustmaster Firestorm 2
49,90€	Microsoft GameVoice Sidewinder
49,90€	Joystick LogiTech Wingman Extreme
19,90€	Joystick LogiTech Wingman ATTACK
39,90€	Joystick MS Sidewinder Precision2
339€	Speaker Creative Inspire 5700
129€	Speaker Creative Inspire 5300

Luftiges	
Cooler Akasa SilverMountain	49€
Cooler Alpha PAL8045 SocketA	59€
CoolerMaster DP5-6I31C SocketA	16€
Cooler Platinum SocketA	18€
Paste Arctic Silver II	8€
HDD Cooler Titan	8€
Gehäuse-Lüfter Titan	19€
der KUPFERSPACER für SocketA	3€

	Scheibendreher
509€	DVD-Writer Pioneer A03 Retail
599€	DVD-Writer Ricoh MP5120ADP
99€	DVD IDE Pioneer 500M 16*/48* bulk
89€	DVD IDE LG DRD 8160R Retail
34€	CD IDE LG 52fach bulk
109€	CD Writer AOpen CDW2440A Retail
109€	CD Writer LiteOn 24*10*40* Retail
0,39€	ROHLINGE 80min JewelCase pro pc.

Grafisches	
Asus 64MB V8200-T5 GeForce3 Deluxe	479€
Asus 64MB V8200-T2 GeForce3 Deluxe	279€
Gainward 64MB GeForce2 Ti 450 GS	129€
Gainward 64MB GeForce3 Ti450 GS	249€
Gainward 64MB GeForce3 Ti550 GS	429€
MSI 64MB StarF. 8836 GeForce2 Ti	149€
MSI 64MB StarF. 8854 GeForce3 Ti500	369€
MSI 64MB StarF. 8855 GeForce2 Ti	139€

	Boards
149€	Asus A7A266-E SocketA
169€	Asus A7V266-E SocketA
199€	Asus P4T-E I850 Socket478
149€	Gigabyte 7DX-R+ SocketA
104€	MSI 6330 K7T Turbo2 SocketA
179€	MSI 6380 K7T-266 Pro2RU SocketA
139€	Epox EP-8 KHA+
179€	Soyo SY-K7V Dragon PLUS

Notebooks und Komplett-PC's jetzt auch bei

www.e-bug.de

... immer ein bitchen schneller!!

e-bug ist eine Handelsmarke der
BUG Computer Components AG
An der Bundestr. 1 31061 Alfeld
mail: sales@e-bug.de
Tel.: 0 51 81-852190
Fax: 0 51 81-852180

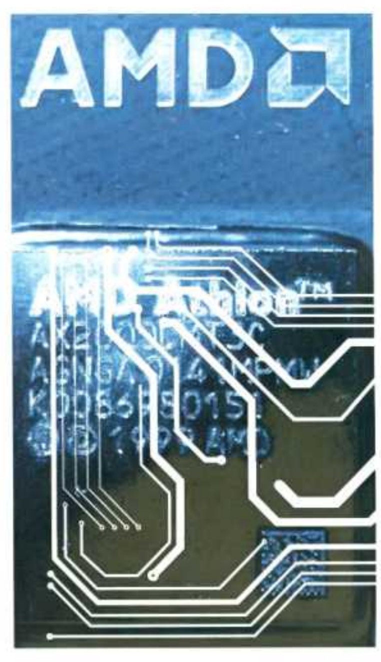


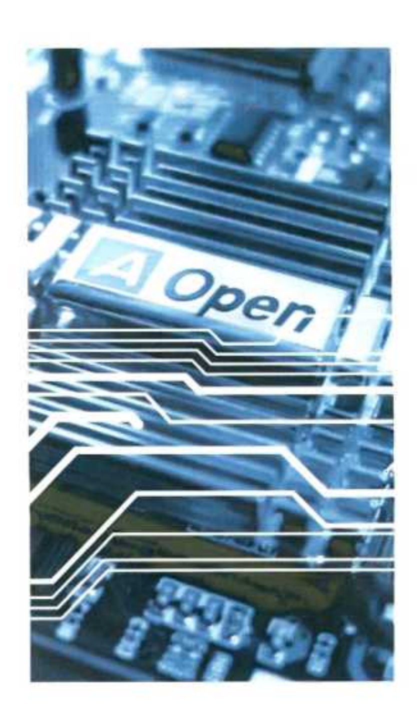
Einfach taktvoll

Welcher Hauptprozessor ist der flotteste? Wir haben uns **die schnellsten Varianten vom Athlon XP und Pentium 4** in die Redaktion geholt und gegeneinander antreten lassen.

Während draußen das kalte Winterwetter regiert, geht es auf dem Prozessor-Markt heiß her. Die beiden CPU-Hersteller AMD und Intel stecken nämlich in einem harten Kampf um Marktanteile, bei dem letztendlich nur einer gewinnen kann: der Kunde. Prozessoren werden eben immer schneller und die Preise für die älteren Modelle purzeln. Wir haben uns die Zugpferde der beiden CPU-Schmieden genauer angeschaut und sagen Ihnen auf den nächsten Seiten, welches die besten Prozessoren für Bastler, Aufrüster oder Neukäufer sind.

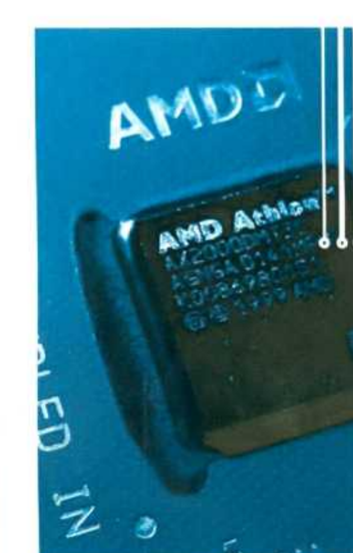


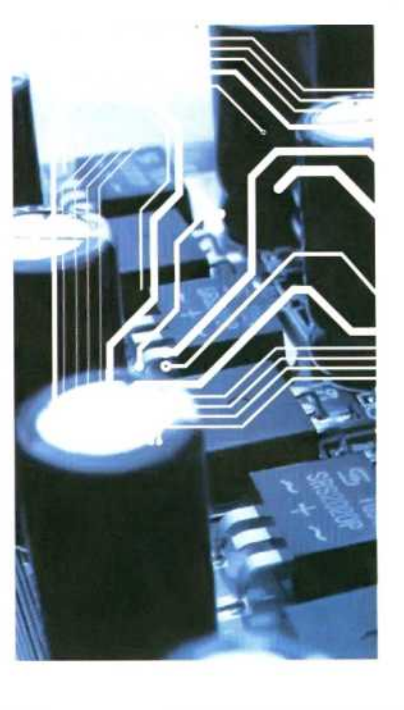




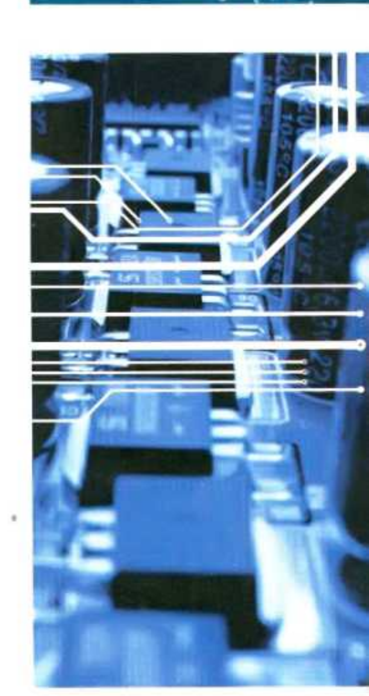












Als Ausgangspunkt dazu wählten wir den Athlon XP 2.000+ und den pfeilschnellen Pentium 4 mit 2.200 MHz. Pentium-4-Chips gibt es mittlerweile schon seit einem Jahr auf dem Markt. Ganz gleich, mit welcher Taktfrequenz – bisher besaßen alle den gleichen Kern. Das Rechenherz der neuen Pentium 4 Prozessoren wurde allerdings überarbeitet. Das Ergebnis mit dem Codenamen „Northwood" geht ebenfalls unter dem zugkräftigen Markennamen Pentium 4 in den Handel. Bisher gibt es Versionen ab 1.600 MHz in beiden Versionen. Um Verwechslungen auszuschließen, heißt der 2.000-Megahertz-Northwood zum Beispiel „Pentium 4 2.000A". Alle Prozessoren oberhalb 2.000 MHz arbeiten sowieso mit dem verbesserten Innenleben. Die Unterscheidung ist besonders wichtig, weil der neue Chipkern nicht nur ein anderes Steckformat benötigt (Sockel478), sondern auch doppelt so viel L2-Zwischenspeicher besitzt und deshalb rund fünf bis sieben Prozent schneller rechnet. Bei der Wahl zwischen Willamette und Northwood sollten Sie auf jeden Fall dem Northwood den Vorzug geben.

Beiden Versionen gemeinsam ist die besondere Rechenstruktur, die sie von Prozessoren wie dem Pentium III und allen AMD-Prozessoren abhebt. Intel hat beim Design der P4-Serie nämlich Wert darauf gelegt,

Wussten Sie eigentlich ...

... dass AMD ab spätestens Juni 2002 alle Prozessoren nicht mehr in Braun, sondern in der Firmenlogofarbe Grün herstellt?

... dass stolze 45 Prozent der PC-Games-Leser eine Athlon-CPU einsetzen?

... dass sich bisher schon sieben Prozent unserer Leser einen Athlon XP angeschafft haben?

... dass nur 18 Prozent bereits ihren Prozessor übertaktet haben und 47 Prozent davon lieber die Finger lassen?

... dass 24 Prozent unserer Leser nach wie vor auf einem Pentium-III-PC spielen?

... dass der Pentium 4 trotz einem Jahr Marktpräsenz nur bei rund vier Prozent der PC-Games-Leser als PC-Triebwerk arbeitet?

* Umfrage unter 2.000 Usern von www.pcgames

Kompliziertes kurz erklärt:

Hier sortieren und erklären wir Ihnen die wichtigsten Begriffe rund um Hauptplatinen und Hauptprozessoren.

Athlon XP
Aktuelle Prozessorserie von AMD, deren Name statt der wirklichen Taktfrequenz einen Leistungsindex angibt

Northwood
Hauptprozessor, neueste Pentium-Variante mit 512 statt 256 KByte Level2-Zwischenspeicher, ab 1.600 MHz erhältlich

Palomino
Hauptprozessor, Nachfolger des Athlon-Prozessors. In der Desktop-Variante auch „Athlon XP" genannt, die langsamste Version mit 1.333 MHz ist unter dem Namen „Athlon XP 1.500+" zu haben.

Pentium 4
Die aktuelle Prozessorserie von Intel – erhältlich in Taktfrequenzen ab 1.400 MHz. Verfügbar für zwei Steckformate: Sockel423 und Sockel478.

SockelA
Prozessor-Steckformat für alle AMD-Hauptprozessoren wie Duron, Athlon und Athlon XP

Sockel423
Nicht mehr zukunftssicheres Prozessor-Steckformat für Intels Pentium-4-Prozessor

Sockel478
Seit Sommer 2001 existierendes Prozessor-Steckformat für Pentium-4-Prozessoren, für das es sowohl alte Willamette- als auch Northwood-Prozessoren gibt

Thunderbird
Codename für den letzten Athlon, der Taktfrequenzen bis 1.400 MHz erreichte. Sein Nachfolger ist der Athlon XP.

Willamette
Der allererste Pentium 4. Wurde zuerst im Sockel423-Format gefertigt, später auch als Sockel-473-Version. Er ist zwischen 1.400 und 2.000 MHz verfügbar.



FLOTTER RECHNER Die Athlon-XP-Prozessorserie bietet mit bis zu 1.666 MHz viel Rechenreserven, die momentan kaum ein Spiel wirklich benötigt. Positiv: der Preis der Hochleistungschips.

sehr hohe Taktraten zu erreichen. In Spielen sind sie allerdings nicht so flott, wie es die hohe Taktfrequenz zunächst vermuten lässt. Bisher waren nämlich gleich getaktete Athlons in den meisten Spiele-Benchmarks schneller als gleich getaktete Pentium-4-CPUs. Erst speziell angepasste Software für deren Prozessorerweiterung SSE2 legt die Fähigkeiten der P4-Serie frei. In der aktuellen Version von **Black & White** ist der SSE2-Nachbrenner zum Beispiel bereits eingebaut. Er sorgt dafür, dass die Landschaftsdetails auch aus großer Kamera-Entfernung noch dargestellt werden. Von **Black & White** abgesehen gibt es noch weitere Spiele, die SSE2 nutzen, darunter das Unterwasserspektakel **Aquanox**, **Moto Racer 3** und auch das Actionspiel **Incoming Forces** (Demo auf Heft-CD).

Neukäufer eines Intel-Systems sollten auch in Komplettsystemen mit weniger als 2.200 MHz darauf achten, dass sich in dem Rechner ein Sockel478-Mainboard befindet. Nur so bleibt Ihnen die Tür zu einer späteren CPU-Aufrüstung nicht verschlossen.

Als Fahrwerk eines PCs fungiert der so genannte Mainboard-Chipsatz, der nicht bei allen Mainboards gleich ist. In Kombination mit einem Pentium-4-Motor empfehlen wir den i845D-Chipsatz. Er unterstützt flinken DDR-Hauptspeicher und wird mittlerweile von den wichtigsten Mainboard-Herstellern eingesetzt, unter anderem von AOpen, Asus, Gigabyte, Epox und MSI.

Wichtig für Aufrüster und Bastler: Der Northwood-P4 wird ausschließlich im Sockel478-Format hergestellt. Dies ist die Art der Steckverbindung, über die der Prozessor an die Hauptplatine des PCs angeschlossen wird – sie muss bei Prozessor und Mainboard identisch sein! Die alten Willamette-Prozesso-



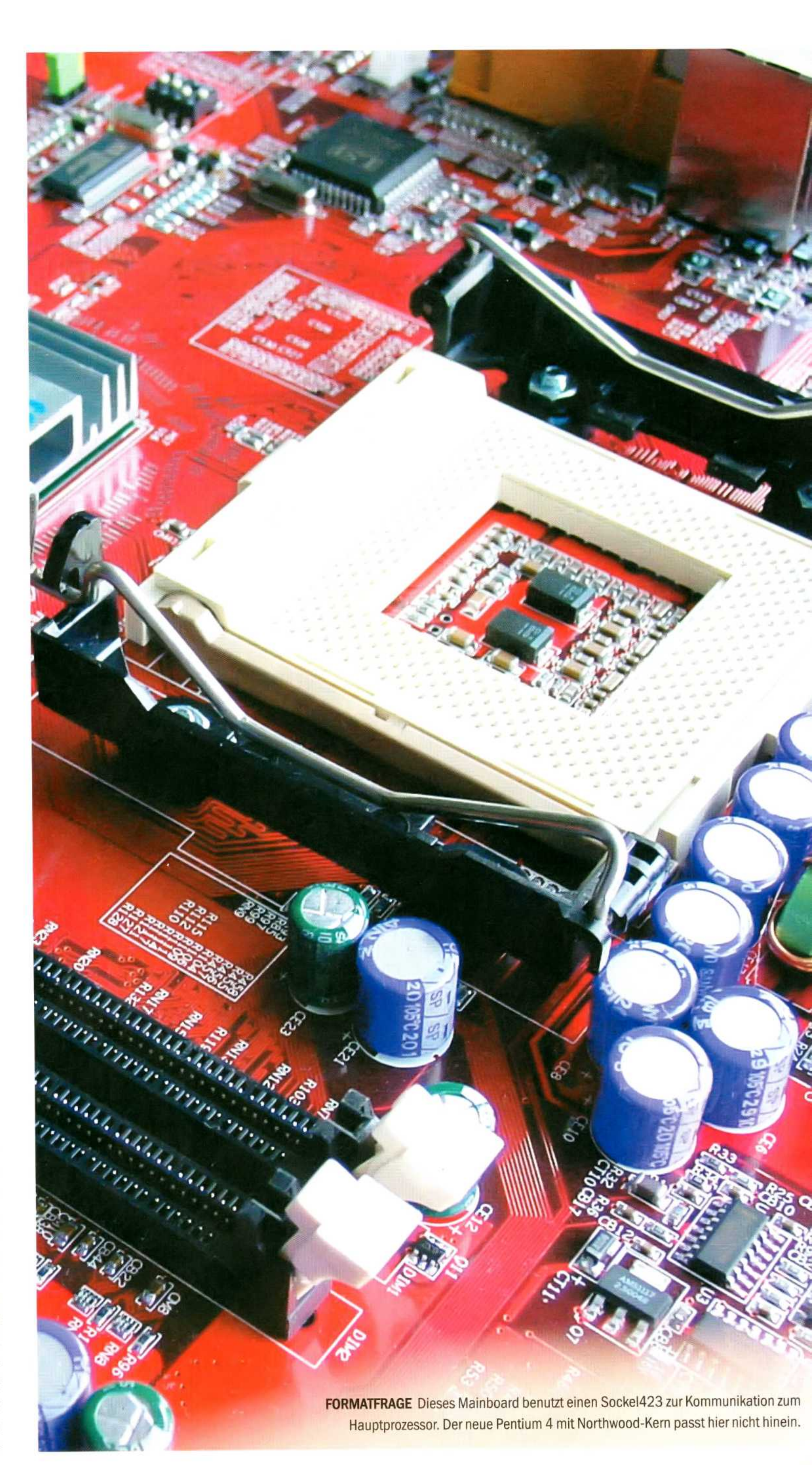
AQUANOX Das Unterwasser-Actionspiel unterstützt nicht nur DirectX-8-Grafikfeatures, sondern ist auch speziell für die SSE2-Prozessorerweiterung der Pentium-4-Prozessoren optimiert.

ren gibt es übrigens auch im neuen Sockel478-Format.

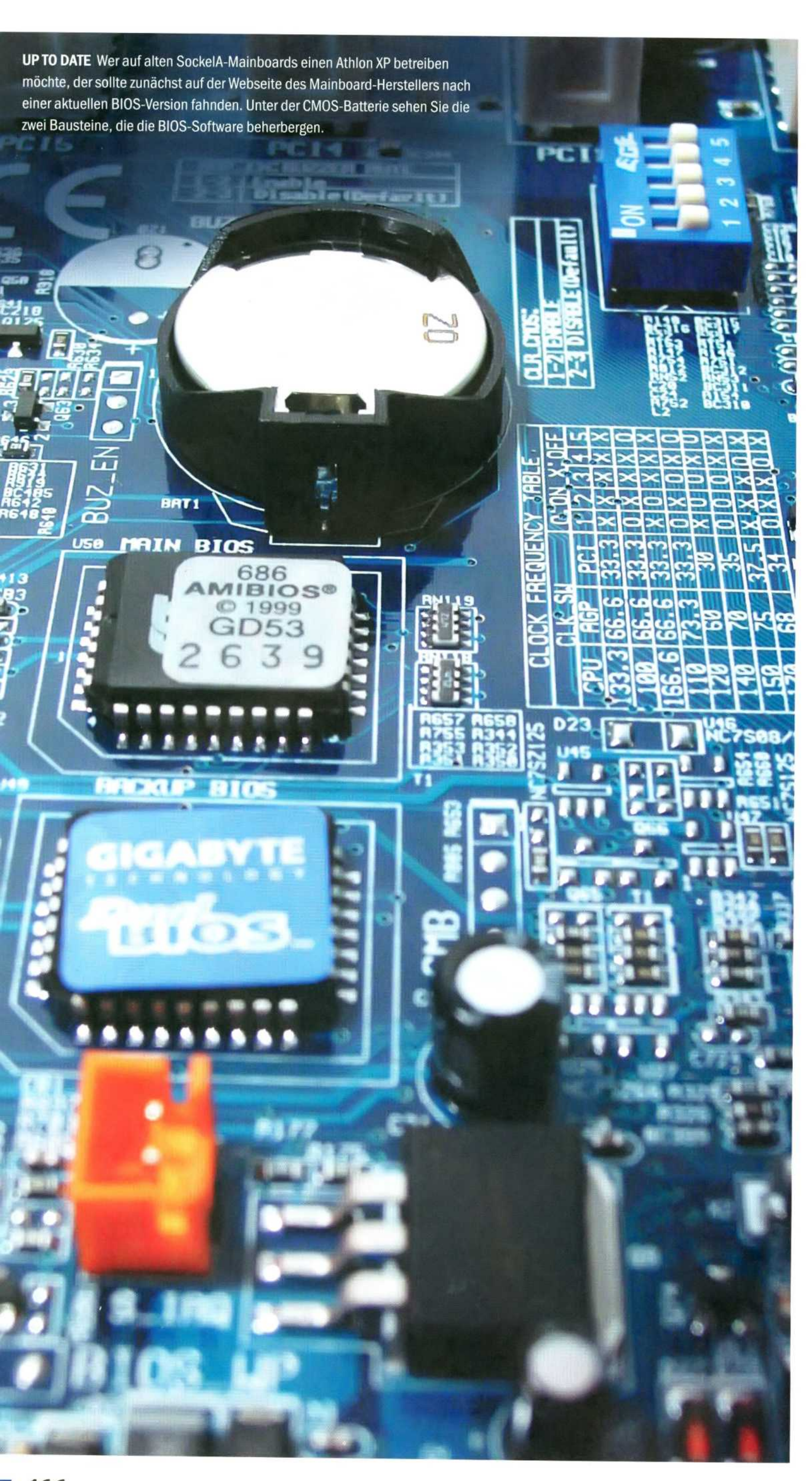
Welche P4-Chips Aufrüster mit ihrem alten Mainboard gebrauchen können, hängt also von der Sockel-Art ab. In Ihrem PC stecken der klobige Hauptprozessor und sein Kühler auf einer weißen Basis, auf der Sie auch die Sockel-Nummer erkennen können. Für PC-Spieler mit wenig bis gar keinen Hardwarekenntnissen bieten Pentium-4-Komplettsysteme eine sehr verlässliche und stabile Plattform. Solange Sie einige grundlegende Tipps beachten, sind Sie auf jeden Fall auf der sicheren Seite: Achten Sie beim Kauf darauf, dass sich entweder DDR-SDRAM oder (noch besser, allerdings etwas teurer) RAMBUS-Speicher (auch RDRAM genannt) im PC befindet. Fans von 2D-Spielen wie **Stronghold** oder **Zoo Tycoon** benötigen für ihr PC-System keine Hochleistungs-Grafikkarte. Wenn Sie aber bevorzugt zu 3D-Spielen greifen, dann sind Sie hier mit einer GeForce2-Ti- oder einer GeForce3-Ti200-Grafikkarte gut beraten.

In unseren Praxistests war ein Athlon 1.400 **in einigen Spielen sogar schneller als ein Pentium 4** mit der gleichen Taktfrequenz.

Im Lager von Intels mittlerweile mächtigstem Konkurrenten AMD dreht man auch stetig an der Leistungsschraube. Das aktuelle Flaggschiff der neuen Prozessorserie Athlon XP arbeitet mit 1.666 MHz, wird allerdings unter dem Namen „Athlon XP 2.000+" verkauft. Der Grund dafür liegt auf der Hand: Seit dem Release von Intels ersten Pentium-4-Prozessoren Anfang 2001 kämpfte AMD damit, den hohen Taktraten der neuen Hardware hinterherzukommen. Dies wäre nicht einmal notwendig gewesen, war doch bereits der damals noch erhältliche Athlon 1.400 MHz in vielen Spiele-Benchmarks schneller als ein gleich getakteter Pentium 4. AMD benennt seine Athlon XPs deshalb statt nach ihrer MHz-Zahl nach einem Leistungsindex. Der neue Zahlenwert soll angeben, mit wie viel Megahertz der Vorgänger-Athlon getaktet sein müsste, um die gleiche Rechen-



FORMATFRAGE Dieses Mainboard benutzt einen Sockel423 zur Kommunikation zum Hauptprozessor. Der neue Pentium 4 mit Northwood-Kern passt hier nicht hinein.



UP TO DATE Wer auf alten SockelA-Mainboards einen Athlon XP betreiben möchte, der sollte zunächst auf der Webseite des Mainboard-Herstellers nach einer aktuellen BIOS-Version fahnden. Unter der CMOS-Batterie sehen Sie die zwei Bausteine, die die BIOS-Software beherbergen.

leistung zu erbringen. Der Athlon XP basiert auf dem verbesserten Athlon-Chipkern „Thunderbird". Diese Athlons sind immer noch sehr leistungsfähig, zählen mittlerweile aber zu den Auslaufmodellen. AMD hat durch die Weiterentwicklung zum Palomino-Kern einen klaren Vorteil gegenüber Intel, denn Aufrüster brauchen für den Betrieb eines Athlon XP nicht unbedingt ein neues Mainboard. Warum? AMD verwendet immer noch die gute, alte SockelA-Steckverbindung zwischen Prozessor und Mainboard. So laufen die flottesten Prozessoren auf den meisten älteren Mainboards. Eine Ausnahme sind zum Beispiel solche mit dem betagten KT133-Chipsatz von VIA. Hier hilft nur ein Mainboard-Wechsel. Die meisten anderen Hauptplatinen benötigen für den Athlon XP lediglich eine neue Version der mainboardeigenen BIOS-Software. Um ganz sicherzugehen, ob sich Ihr altes SockelA-Mainboard auch mit einem XP-Athlon versteht, sollten Sie Ihren PC aufschrauben und auf der Hauptplatine nach dem Namen des Herstellers suchen. Wir haben für Sie eine Liste der Hersteller-Websites zusammengetragen, auf denen Sie dann nach der aktuellen BIOS-Version für Ihr Mainboard schauen können. Dort finden Sie oft auch Installationsanleitungen.

Die schnellste Mainboard-Basis für einen SockelA-PC bietet der KT266A-Chipsatz der Firma VIA.

Athlon XP - was steckt dahinter

Übertakter aufgepasst: Sie dürfen bei Athlon-XP-Prozessoren nicht den Namen mit der Taktfrequenz verwechseln.

Prozessorname	Realer Takt	Multiplikator
Athlon XP 1.500+	1.333 MHz	10
Athlon XP 1.600+	1.400 MHz	10,5
Athlon XP 1.700+	1.466 MHz	11
Athlon XP 1.800+	1.533 MHz	11,5
Athlon XP 1.900+	1.600 MHz	12
Athlon XP 2.000+	1.666 MHz	12,5

Bei dem Athlon XP ist die Datenleitung zwischen CPU und Hauptspeicher mit 133 MHz getaktet. Indem Sie den Multiplikator mit der Taktfrequenz des so genannten Front-Side-Bus (133 MHz) multiplizieren, errechnen Sie die wahre Taktfrequenz eines Prozessors.



SICHER IST SICHER Die neuen Northwood-Varianten des Pentium 4 passen nur auf Sockel478-Mainboards. Beim Einbau dürfen Sie natürlich nicht den passenden Aktivlüfter vergessen!

Aber keine Angst, denn selbst alte SockelA-Mainboards mit anderen Chipsätzen wie AMD 761, VIA KT266, Alimagik und dem Sis735 zwingen Sie nicht zum KT266A-Upgrade. Dort wäre der Leistungsgewinn im Vergleich zu einem KT266A zu niedrig. Wenn Sie sich ein komplett neues PC-System mit einem Athlon XP als Rechengrundlage zulegen wollen, dann empfehlen wir Ihnen ein Mainboard mit dem KT266A-Mainboard-Chipsatz. Im Trio mit einem Athlon XP 2.000+ und einer GeForce3-Grafikkarte erhalten Sie ein absolutes Turbo-System. Ein solcher PC schlägt sogar Intels Zwei-Gigahertz-Pentium-4 in unseren Spiele-Benchmarks. Allerdings sollten Sie darauf achten, dass Sie stets den aktuellsten VIA-Chipsatztreiber auf Ihrem System installiert haben. Dieser ist besonders wichtig, damit Ihr Betriebssystem tadellos mit der Infrastruktur Ihres PCs zusammenarbeitet. Die aktuellste Version mit dem Namen „4in1" finden Sie auf der Webseite www.via.com.tw.

Pentium 4 und Athlon XP sind **die wahrsten Rechenmonster.** So machen vor allem 3D-Spiele richtig Spaß!

Das Fazit: Mit Pentium 4 und Athlon XP sind Sie auch für kommende Highlights wie **Unreal 2**, **Age of Mythology** oder **Dungeon Siege** bestens gerüstet. Wer eher auf Stabilität und Schnelligkeit setzt, der liegt bei Intels Prozessoren richtig. Wenn Sie wenig Hardwarewissen besitzen und nur wenig an Soft- und Hardware tunen wollen oder können, dann ist der P4 ebenfalls richtig. Ab 1.600 MHz und einer GeForce3-Grafikkarte haben Sie die nächsten zwei Jahre auch in 3D-Spielen genügend Leistung unter der Haube. PC-Bastler, Tuning-Götter oder Geschwindigkeitsfanatiker, die das letzte MHz aus dem PC herauskitzeln möchten, greifen dann besser zum Athlon XP. Die Prozessoren sind zwar eigentlich niedriger getaktet als die Pentium-4-Kollegen, bringen allerdings mehr Rechenleistung in den meisten 3D-Spielen. Der Athlon XP 2.000+ ist einfach momentan der leistungsfähigste erhältliche Desktop-Prozessor.

BERND HOLTMANN

Mainboard-Hilfe

Auf diesen Webseiten finden Sie nicht nur Produktinformationen, sondern können auch die aktuellen BIOS-Versionen herunterladen.

Firma	Webseite	Info-Hotline
Intel	www.intel.de	(089) 99 14 30
AMD	www.amd.de	(089) 45 05 30
Abit	www.abit.com.tw	(0031) 7 73 20 44 28 (Amor Comp.)
AOpen	www.aopencom.de	(02102) 15 77 77
Asus	www.asuscom.de	(02102) 9 59 90
VIA-Cyrix	www.via-cyrix.de	(02241) 39 77 80
DFI	www.dfi.com	(0421) 5 65 68 18
FIC	www.fica.com	(0241) 94 98 40
Gigabyte	www.gigabyte.de	(040) 2 53 30 40
Leadtek	www.leadtek.de	(0031) 3 65 36 55 78
MSI Computer	www.msi-computer.de	(069) 40 89 30
QDI Legend	www.qdigrp.com	(040) 61 13 53 16
Shuttle	www.spacewalker.com	(04121) 47 66
Soyo	www.soyo.de	(0441) 20 91 00
VIATech	www.viatech.com	(02241) 39 77 80

Prozessorvergleich

Wir haben die Prozessorserien Athlon XP und Pentium 4 in unserem Testcenter auf Herz und Nieren überprüft. Hier die Ergebnisse:

Unreal Tournament (Direct3D, benchmark.dem)

FPS, 800x600

Prozessor	32 Bit	16 Bit
P4 2.200 MHz (Northwood) / i845D-Chipsatz	110	113
P4 2.000 MHz (Northwood) / i850-Chipsatz	100	101
P4 1.800 MHz (Willamette) / i850-Chipsatz	96	97
Athlon XP 2.000+ / KT266A-Chipsatz	122	127
Athlon XP 1.800+ / KT266A-Chipsatz	115	119
Athlon XP 1.500+ / KT266A-Chipsatz	109	111
P4 2.200 MHz (Northwood) / i850-Chipsatz	123	124

Hier sehen Sie, wie flott die Kontrahenten im Direct3D-Vergleich wirklich sind. Der Pentium 4 holt in der Northwood-Version ordentlich auf.

Einstellungen: Win98 ZA; 256 MB PC266/RDRAM, GeForce3, Det. 23.11, SB Live!, AGP Ap. Size 128 MB; Intel: Asus P4T-E und P4B266s, 3.20.1008, AMD: Epox 8KHA+, VIA 4in1 4.36a. **Legende:** 32 Bit | 16 Bit

G3Ti500 Pro-VTG

Neuerdings fertigt MSI auch High-End-Grafikkarten **mit überdurchschnittlich guter Ausstattung.** Wir haben eine getestet.

Multimedia-Spezialist MSI bringt mit seiner G3Ti500 Pro-VTG jetzt eine Grafikkarte in den Handel, die den hochbewerteten Deluxe-Platinen von Asus nicht nur ebenbürtig, sondern sogar teilweise überlegen ist.

Die rote MSI-Platine beherbergt den pfeilschnellen GeForce3-Ti-500-Chip, der durch silberne Metallrippen und einen Aktivlüfter gekühlt wird. Letzterer fällt auf anderen Ti-500-Karten übrigens leistungsfähiger aus. Auf der Platine befinden sich ein VGA-Ausgang und Video-Ein- und -Ausgänge. Die beigelegte zweite Platine wird über das PC-Netzteil mit Strom versorgt und über ein VGA-Durchschleifkabel angeschlossen. Auf ihr befinden sich gleich zwei Anschlüsse für 3D-Brillen. Eine liegt der Grafikkarte bereits bei und kann über die beigelegten Treiber in aktuellen 3D-Spielen (OpenGL und Direct3D) benutzt werden, um 3D-Welten noch plastischer darzustellen. Lara Croft wird zum Greifen nah! Die vergleichbaren Asus-Platinen besitzen lediglich eine Anschlussoption und speisen die 3D-Brille aus dem Strom des AGP-Bus. Die Brille an sich sammelt Pluspunkte gegenüber dem Nasenfahrrad von Asus, da sie einfach besser sitzt. Softwareseitig liegen Asus und MSI gleichauf, die beigelegten Programme sind nahezu identisch (**Sacrifice**, Software-DVD-Player und Video-Tools von Intervideo). Asus hat allerdings zwei zusätzliche Spiele dazugelegt (den Shooter **Messiah** sowie das Echtzeit-Strategiespiel **Star Trek: New Worlds**). Unser Testkandidat kommt dafür mit einer Software, über die Sie Videodateien (AVI, MPEG oder VOB) mit der 3D-Brille betrachten können. Beide Platinen verfügen über einen Diagnosechip mit Steuersoftware, welcher bei der G3Ti500 Pro -VTG die Chip-Temperatur, Lüfter-Geschwindigkeit und Spannung kontrolliert. Er kann Sie sogar alarmieren, sollte der Lüfter der Grafikkarte ausfallen.

UMFANGREICH Die G3Ti500 Pro-VTG besitzt nicht nur einen der momentan schnellsten 3D-Grafikchips, sondern wird auch mit viel Zubehör ausgeliefert.

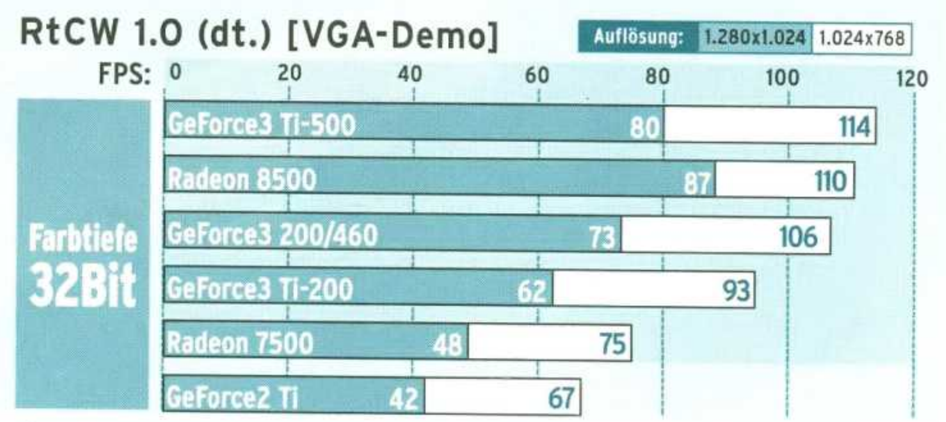
Im Praxistest zeigten sich die Treiber etwas störrisch. Das als Feature hervorgehobene Treiber-Update per Internet funktionierte nicht unter Windows 98 (Zweite Edition) und der mitgelieferte Treiber für die 3D-Brille ist nicht kompatibel mit den aktuellen Detonator-Referenztreibern von Nvidia. Hier hilft ein Blick auf unsere Heft-CD, denn dort finden Sie beide Treiber in der aktuellen, funktionstüchtigen Version.

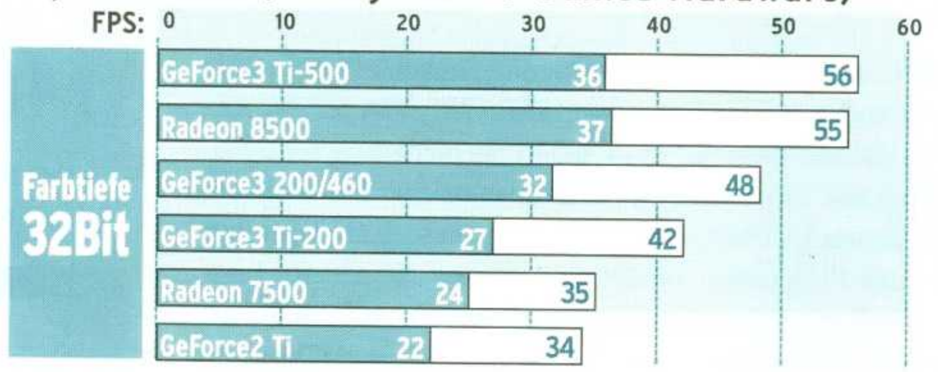
Ausstattungstechnisch liegt die Asus V8200 T5 Deluxe mit der MSI G3Ti500 Pro-VTG gleichauf. An den Treibern muss MSI allerdings noch etwas feilen. Im Gesamtvergleich kann Asus also punkten, sollte sich aber nicht auf den Lorbeeren ausruhen. Auf der CeBIT kommen neue Grafikchips auf den Markt, durch die sich die Lage schnell ändern kann.

BERND HOLTMANN

Leistung: Grafikkarten

Ein neuer Stern scheint am Grafikhimmel – Grund für uns, die Ti500-Grafikkarte leistungstechnisch mit anderen zu vergleichen.





Fazit: Hier haben wir Grafikkarten anhand der verwendeten Grafikchips getestet. Der GeForce3 Ti-500 und Radeon 8500 sind die flottesten 3D-Chips, gefolgt von der ursprünglichen GeForce3 und der GeForce2 Ti-200.

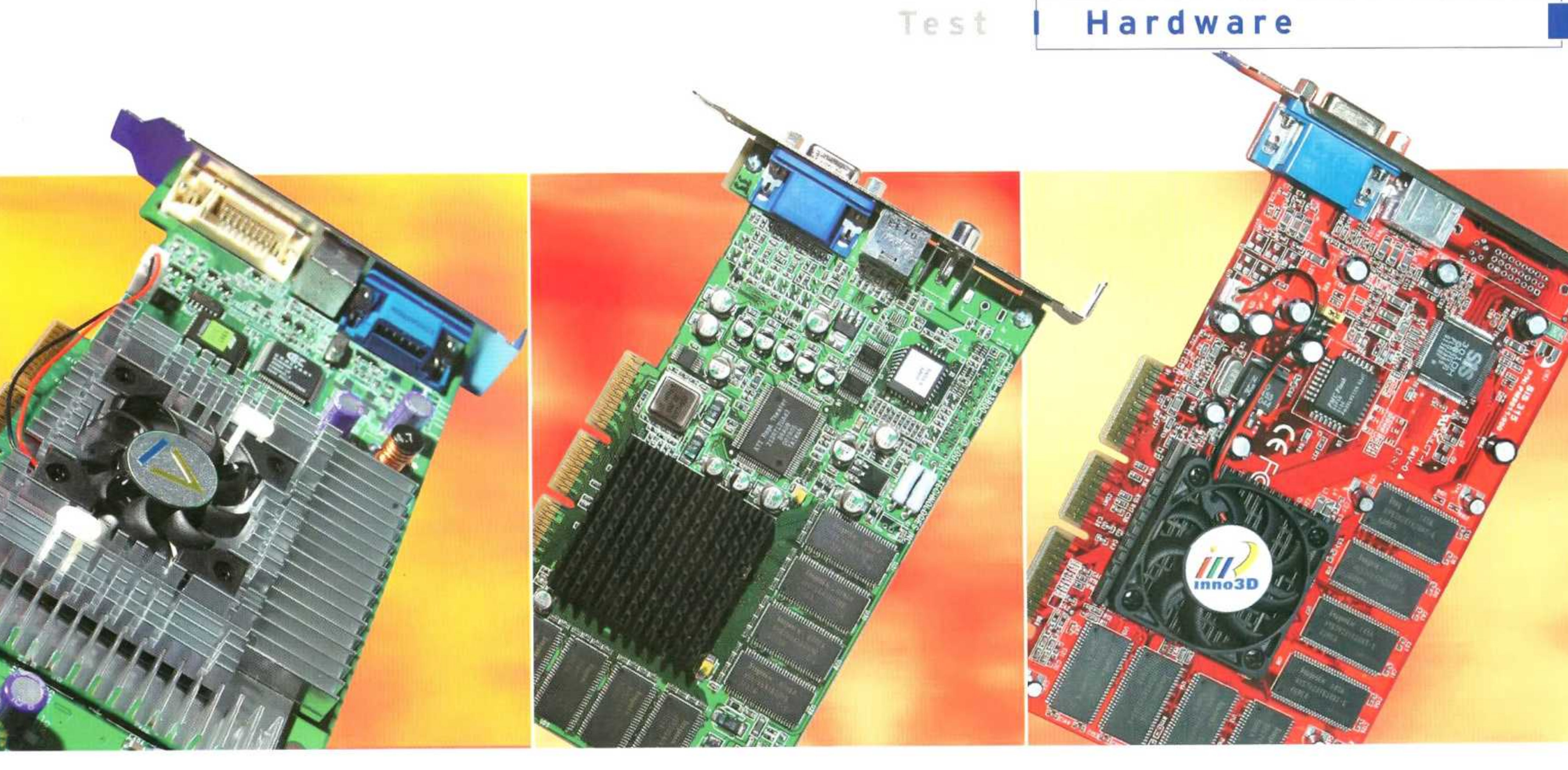
Einstellungen: Athlon 1.400, Epox 8KHA+ (KT266A-CHipsatz), 256 MB DDR-RAM, Windows 98 Zweite Ausgabe, DirectX 8.1, Details auf maximal, VSync aus, trilinearer Filter an

TESTURTEIL G3TI500 PRO-VTG

HERSTELLER	MSI
PREIS	Ca. € 460,-
TEL.	069-408930
AUSSTATTUNG	1,4
EIGENSCHAFTEN	1,5
LEISTUNG	1,4

FAZIT: Ein wahrer Ausstattungsriese mit ultraschneller 3D-Grafik.

WERTUNG 1,4



3D Blaster Personal Cinema

Das 3D Blaster Personal Cinema besteht aus drei Komponenten. Die erste ist eine AGP-Grafikkarte mit GeForce2 MX-400 Grafikchip und 64 MB SDR-Speicher. Ihre 3D-Leistung reicht auch für aktuelle 3D-Spiele zwar aus, ist für die 3D-Zukunft allerdings kein verlässlicher Partner mehr. Die zweite Komponente ist wesentlich interessanter: in der giftgrünen Anschlussbox befindet sich nämlich ein separater TV-Tuner, mit dem Sie Ihren PC in einen Fernseher verwandeln können. Außerdem dient sie als Anschlussbox für die vielen Video- und Audio-Anschlüsse der Grafikkarte. Dazu zählen Line-in/out, die Video-Ein- und -Ausgänge (Composite und S-VHS) und natürlich der analoge Antennenanschluss. Sehr praktisch: Im Lieferumfang befinden sich ein Software-DVD-Player, ein virtueller Videorekorder und ein Videoschnittprogramm. Zu guter Letzt rundet die griffige Infrarot-Fernbedienung das durchdachte Multimedia-Paket ab. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL
3D BLASTER PERSONAL CINEMA

HERSTELLER	Creative
PREIS	Ca. € 249,-
TEL.	0800-1815101
AUSSTATTUNG	1,9
EIGENSCHAFTEN	1,9
LEISTUNG	2,0

FAZIT: Üppige Grafik-Lösung mit Fernsehfunktion und Fernbedienung.

WERTUNG 2,0

Radeon 7200

Nachdem Ati sich mit der Radeon 8500 und 7500 für eine neue Namensgebung bei ihren Grafikkarten entschieden hat, steht nun auch eine abgespeckte Version der ursprünglichen Radeon 32 MB SDR in den Händlerregalen. Die Radeon 7200 ist mit 155 MHz nur 9 MHz niedriger getaktet, besitzt dafür aber 64 MByte Grafikkartenspeicher. Den TV-Ausgang kann man wunderbar mit dem beigelegten DVD-Player verwenden. Zwei lange Videokabel, Video-Umstecker und Scart-Adapter liegen dem günstigen Paket bei. Trotz integrierter Texture&Lighting-Funktion liegt die Radeon 7200 in 3D-Spielen allerdings leistungstechnisch hinter GeForce2-MX-400-Karten und der Radeon 7500. Selbst eine Karte mit Kyro-II-Chip ohne Hardware T&L sorgt bei unseren OpenGL-Benchmarks etwa bei **Counter-Strike** für eine bessere Performance. Für 2D-Spieler, die gerne alte 3D-Spiele spielen, ist diese Platine eine günstige Wahl. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL
RADEON 7200

HERSTELLER	Ati
PREIS	Ca. € 240,-
TEL.	089-665150
AUSSTATTUNG	2,1
EIGENSCHAFTEN	2,1
LEISTUNG	2,4

FAZIT: Langsame 3D-Karte mit guten DVD-Wiedergabe-Eigenschaften und TV-Ausgang.

WERTUNG 2,4

Inno3D Sis315

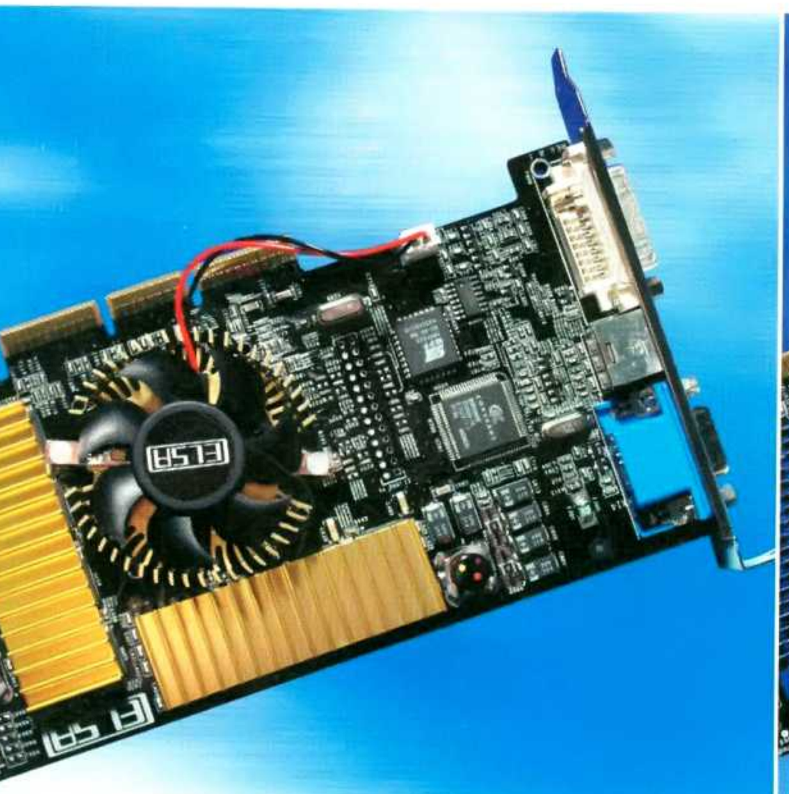
Die Sis315 verwendet den gleichnamigen 3D-Grafikchip, der auch Hardware T&L beherrscht. Der in Deutschland noch recht unbekannte Grafikchip ist mit 166 MHz getaktet und wird von einer Passivkühler-Lüfterkombination gekühlt. Die 64 MByte SDR-SDRAM arbeiten mit dem gleichen Takt. Auf der roten Platine befindet sich ein S-VHS-Ausgang, den Sie zusammen mit dem beigelegten Kabel und den Adaptern direkt an Ihr Fernsehgerät anschließen können. Im Benchmarktest mit **Counter-Strike** musste sich die Sis315 von der Radeon 7200 schlagen lassen. In **Aquanox** war sie allerdings mehr als ein Viertel schneller als die Kyro II – zweifellos aufgrund ihrer T&L-Einheit. Im Durchschnitt erreicht die Sis315 ungefähr das Leistungsniveau der nicht mehr empfehlenswerten GeForce2-MX-200-Karten. Für betagte Rechner ist sie eine günstige Alternative, oberhalb einer 400-MHz-CPU allerdings nur eine 3D-Bremse. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL
INNO3D SIS315

HERSTELLER	Innovision
PREIS	Ca. € 130,-
TEL.	02779-1400
AUSSTATTUNG	2,7
EIGENSCHAFTEN	2,7
LEISTUNG	2,9

FAZIT: Preisknüller mit unterdurchschnittlicher 3D-Performance.

WERTUNG 2,8







Gladiac
921DVI

Ist ja goldig – das war auch unser erste Gedanke beim Anblick der Karte. Bei so einem Aussehen ist man sogar traurig, dass man seine Grafikkarte nicht öfter als nur beim Einbau zu Gesicht bekommt. Unabhängig von der Farbe leisten der Mini-Ventilator und die Passivkühler auf den Speicherbausteinen gute Arbeit und schützen den Ti-500-Grafikchip sowie die 64 MByte DDR-SDRAM (3,8 ns) vor Überhitzung. Multimedia-Freunde freuen sich über den TV- und den DVI-Ausgang der Karte. Technisch gesehen reiht sich die Gladiac-921DVI in die Serie der momentan leistungsfähigsten 3D-Beschleuniger ein. Das GeForce3-optimierte Actionspiel **DroneZ** liegt dem Paket bei, damit Sie gleich nach dem Kauf direkt die DirectX-8-Fähigkeiten der Platine testen können. Ein Handbuch oder Software-DVD-Player wird allerdings schmerzlich vermisst. Eine Karte mit sehr guter 3D-Leistung und durchschnittlicher Ausstattung. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL GLADIAC 921DVI	
HERSTELLER	Elsa
PREIS	Ca. € 455,-
TEL.	0241-6060
AUSSTATTUNG	1,6
EIGENSCHAFTEN	1,8
LEISTUNG	1,4
FAZIT: Solide, schnelle und stabile GeForce3 Ti-500 mit wunderbar goldenem Design.	
WERTUNG	1,5

Tornado
GeForce3 Ti-200

PC Games Award PREISTIPP 3/2002

Das Platinendesign der Tornado GeForce3 Ti-200 basiert auf dem Referenzlayout von Nvidia und ist deshalb sehr gut durchdacht. Der darin verbaute GeForce3-Ti200-Chip ist standardmäßig mit 175 MHz getaktet und wird durch einen abgewandelten „Blue Orb"-Miniventilator gekühlt. Daneben residieren 64 MByte DDR-Speicher (4 ns), die mit 400 MHz Effektivtakt arbeiten (200 MHz DDR). Videokabel, ein Software-DVD-Player, Bildbearbeitungssoftware und eine eingeschränkte Version des Spiels **Incoming Forces** liegen dem Karton bei. Im Test konnten wir den Grafikchip bis 215 MHz und den Speicher bis zu 500 MHz übertakten. Ein Erfolg, der zusätzliche Leistung bringt. Preislich ist diese Platine kaum zu schlagen, was auch der Grund dafür ist, die Tornado zum PC-Games-Preistipp zu küren. Fazit: Eine flotte DirectX-8-Grafikkarte zu einem ausgesprochen günstigen Preis. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL TORNADO GEFORCE3 TI-200	
HERSTELLER	Innovision
PREIS	Ca. € 245,-
TEL.	069-83833782
AUSSTATTUNG	1,5
EIGENSCHAFTEN	1,8
LEISTUNG	1,6
FAZIT: Sehr günstig, sehr schnell und deshalb unser Preistipp.	
WERTUNG	1,6

3D Blaster
GeForce3 Ti-200

Bei dieser Platine ist uns aufgefallen, dass sie eigentlich von MSI gefertigt wird. Creative hatte bereits im letzten Jahr seine GeForce2-Platinen von MSI herstellen lassen und dann unter eigenem Namen verkauft. Technisch gibt es an der 3D Blaster Ti-200 allerdings nichts zu bemängeln: gute Standardleistung bei Standardtakt, DirectX-8-Kompatibilität, TV-Ausgang und DVI-Ausgang. Darüber hinaus bietet die 3D Blaster jede Menge Spielraum für Übertaktungsversuche. Im Test konnten wir den Grafikchip auf stolze 220 MHz und die 64 MB DDR-SDRAM (4 ns) auf 505 MHz übertakten. Damit Sie die besonderen DirectX-8-Fähigkeiten des GeForce3-Ti200-Chips gleich ausprobieren können, befinden sich zwei Probeversionen der Spiele **E-Racer** und **Incoming Forces** im Karton. Ein Software-DVD-Player liegt der Karte nicht bei. Tipp für Interessenten: Die MSI-Variante mit gleichem Chip ist rund 20 Euro günstiger. BERND HOLTMANN



TESTURTEIL 3D BLASTER GEFORCE3 TI-200	
HERSTELLER	Creative
PREIS	Ca. € 280,-
TEL.	0800-1815101
AUSSTATTUNG	1,8
EIGENSCHAFTEN	1,7
LEISTUNG	1,6
FAZIT: Schnell und sehr gut zu übertakten - wird mit zwei OEM-Spielen ausgeliefert.	
WERTUNG	1,7

MegaWorks 510D

Mit dem MegaWorks 510D bietet der Handel eines der besten und teuersten 5.1-Soundsysteme, die Sie für den PC kaufen können. Das Set besteht aus fünf Satelliten-Boxen und einem Subwoofer. Ein Dolby-Digital-Dekoder fehlt zwar, dafür kann diese Aufgabe von der Soundkarte oder dem Software-DVD-Player übernommen werden. Angeschlossen wird das 450 Watt (effektiv) starke Klangpaket über drei analoge Stereoleitungen oder eine digitale Schnittstelle. Für die bequeme Lautstärke-Einstellung gibt es eine Kabelfernbedienung; Handbuch und Anschlusskabel dürfen natürlich auch nicht fehlen. Im Praxistest waren wir von dem Power-Sextett begeistert. Der Sound ist kraftvoll und bis in die kleinsten Nuancen ausgefeilt – sehr beeindruckend. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL
MEGAWORKS 510D

HERSTELLER	Creative
PREIS	Ca. € 460,-
TEL.	0800-1815101
AUSSTATTUNG	2,5
EIGENSCHAFTEN	1,4
LEISTUNG	1,4

FAZIT: Eines der besten 5.1-Systeme, das Sie momentan für den Heim-PC kaufen können.

WERTUNG 1,6



WingMan Cordless Gamepad

Der Spiele-PC soll kabelfrei werden – das haben sich auch die Entwickler bei Logitech gedacht und verwenden für ihr neues Gamepad die erfolgreiche 2,4-GHz-Funktechnik. Das „Rundum-glücklich-Gamepad" hat einiges auf dem Kasten: Force-Vibration-Effekte, zwei analoge Mini-Joysticks, elf sehr gut verarbeitete und programmierbare Feuertasten und ein angenehm wuchtiges Design, das vor allem erwachsene Spielerherzen höher schlagen lässt. Sein USB-Funkempfänger sorgt auf eine Entfernung von bis zu fünf Metern für Spielspaß. Das Gerät selbst wird durch vier (beigelegte) Batterien bei längerem Spielen zwar schwer, trotzdem ist das Cordless Gamepad die reizvollste kabellose Spielesteuerung, die der Markt derzeit zu bieten hat. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL
WINGMAN CORDLESS GAMEPAD

HERSTELLER	Logitech
PREIS	Ca. € 72,-
TEL.	089-894670
AUSSTATTUNG	1,4
EIGENSCHAFTEN	1,8
LEISTUNG	1,9

FAZIT: Das beste kabellose Gamepad im Handel, vor allem für große Spielerhände.

WERTUNG 1,8





Vision Master Pro 454

Bei diesem Streifenmasken-Monitor setzt Iiyama seine sehr kontrastreiche Highbrightness-Technik ein. Der Fuß des 19-Zöllers beherbergt einen USB-Hub, zwei Lautsprecher mit jeweils einem Watt Effektivleistung und zwei analoge Monitoranschlüsse. Die maximale Auflösung des Vision Master Pro 454 liegt bei stolzen 1.920x1.440 Bildpunkten und 85 Hertz Bildwiederholfrequenz. Dies alles wird aber zur Nebensache, wenn Sie erst einen Blick auf sein kontraststarkes und gestochen scharfes Bild geworfen haben. Durch die zuschaltbare Highbrightness-Technik werden 3D-Spiele und auch DVD-Filme am PC noch intensiver dargestellt. Beim Auflösungswechsel müssen Sie allerdings die Geometrie des Gerätes oft feintunen. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL
HARDWARENAME

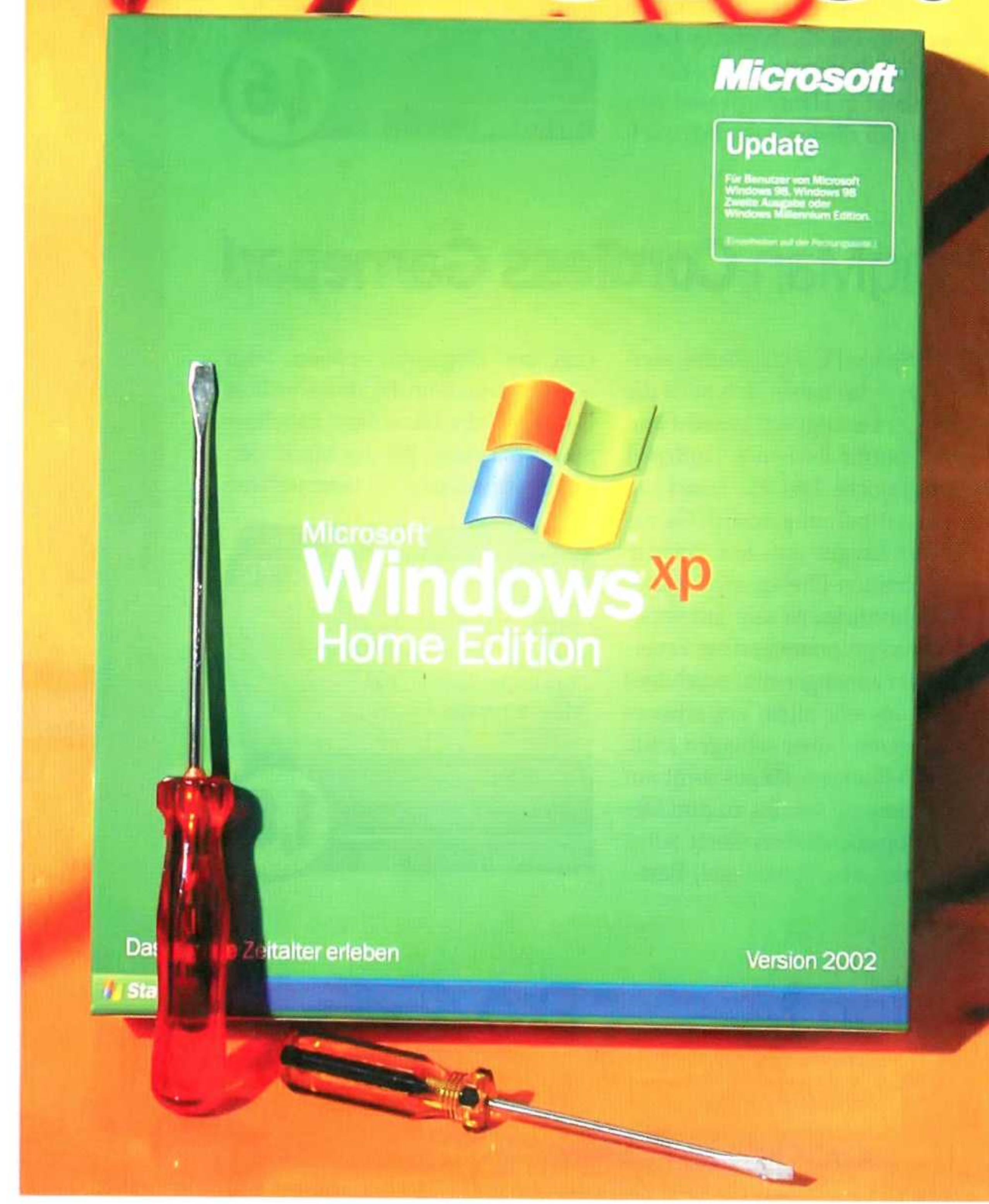
HERSTELLER	Iiyama
PREIS	Ca. € 499,-
TEL.	0800-1003435
AUSSTATTUNG	1,9
EIGENSCHAFTEN	2,2
LEISTUNG	1,9

FAZIT: Hell, heller, Highbrightness. Mit diesem Monitor machen Spiele noch mehr Spaß!

WERTUNG 1,9



Windows XP optimiert!



Es ist neu, bunt und in aller Munde. **Aber was, wenn das neue Windows zu langsam ist?** Mit unserer Hilfe schalten Sie im Handumdrehen den Leistungsnachbrenner ein!

Eines der wichtigsten Sprichwörter im Zusammenhang mit Windows-Betriebssystemen lautet: „Never touch a running system!" Gerade bei Windows XP sollten Sie aber Hand anlegen, denn hier können Sie zulasten der Optik die Gesamtperformance verbessern.

Tipp #1: Die Update-Frage

Bei der Upgrade-Variante von Windows XP haben Sie die Wahl zwischen zwei Installationswegen: Update eines bestehenden Windows-Systems oder eine komplette Neuinstallation. Bei einer leeren Festplatte kommt natürlich nur die Neuinstallation infrage. Die ist übrigens auch empfehlenswert, wenn Sie mit der Geschwindigkeit des noch installierten Betriebssystems nicht zufrieden sind. Hier würde ein Upgrade auf XP auch alte Treiberleichen und Installationsreste übernehmen. Ein weiterer Vorteil der Neuinstallation: Sie können das Dateisystem wählen und auch den Windows-Pfad festlegen. Wenn Sie ein Update durchführen und über eine Internetverbindung verfügen, dann installiert das Windows-Setup übrigens gleich die aktuellsten Treiberdateien.

Tipp #2: Treiber-Zertifizierung

Wenn Sie neue Treiber für Windows XP installieren, dann wird das Betriebssystem vielleicht meckern, dass der zu installierende Treiber den „Windows-XP-Logo-Test" nicht bestanden hat. Trotz der strengen Warnung von Microsoft können Sie diese eigentlich sinnlose Mel-

dung mit „Installation fortsetzen" wegklicken. Unter allen bisherigen Windows-Betriebssystemen kamen bei nicht von Microsoft „zertifizierten" Treibern keine solchen Fehlermeldungen zum Einsatz.

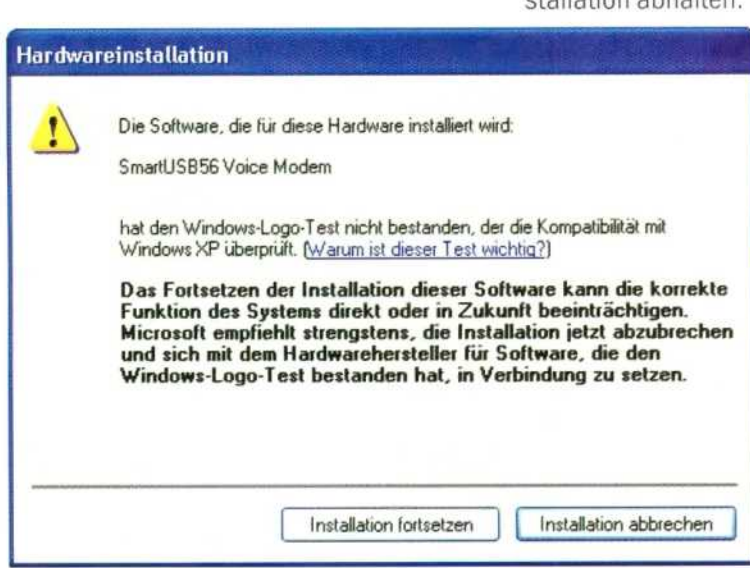
Tipp #3: Windows beschleunigen

Windows XP ist nach der Installation nicht sonderlich flott, dafür aber sehr bunt. Wenn Ihnen die animierten Fenster, Hintergrundbilder und bunten Schaltflächen auf Dauer Kopfschmerzen bereiten, dann sollten Sie sie einfach ausschalten: Um die visuellen Effekte in Windows XP auf ein Minimum zu reduzieren, wählen Sie einfach über „Start" – „Einstellungen" – „Systemsteuerung" „System" an. Klicken Sie dort auf die Registerkarte „Erweitert" und dann auf „Einstellungen" unter „Systemleistung". Im Fenster „Leistungsoptionen" können Sie auf der Registerkarte „Visuelle Effekte" die Option „Für optimale Leistung anpassen" auswählen. Zusätzlich können Sie noch weitere grafische Spielereien deaktivieren: Schalten Sie in der Liste einfach folgende Einträge aus: „Animation beim Minimieren und Maximieren von Fenstern", „Fensterinhalt beim Ziehen anzeigen", „Für jeden Ordnertyp ein Hintergrundbild verwenden", „Kanten der Bildschirmschriftarten verfeinern", „Mausschatten anzeigen" und „Menüschatten anzeigen". Klicken Sie schließlich auf „OK", um die Änderungen zu akzeptieren.

Tipp #4: Startmenü und Autostart

In Ihrem Startmenü befindet sich ein Ordner namens „Autostart". Alle Programme, die dort abgelegt sind, werden bei jedem Startvorgang von Windows geladen. Klar, dass viele Einträge den Rechnerstart verlängern. Mit der Ausnahme von Virenscannern müssen aber die meisten dieser Autostart-Programme eben nicht zwingend bei jedem Startvorgang geladen werden. Öffnen Sie den Autostart-Ordner über „Start" – „Alle Programme" – „Autostart". Per Standardeinstellung lässt Windows XP die Änderung des Ordners allerdings nicht zu. Sie müssen zuerst mit der rechten Maustaste auf „Start" klicken und aus dem Kontextmenü den Eintrag „Eigenschaften" anklicken. Im Fenster „Eigenschaften von ..." aktivieren Sie die Option „Klassisches Startmenü" und wählen „Anpassen". Klicken Sie im Fenster „Klassisches Startmenü" auf „Erweitert". Sie befinden sich jetzt innerhalb des Windows Explorers im entsprechenden Benutzerordner. Verschieben Sie nun die Verknüpfungen der Programme im Autostart-Ordner, die nicht mehr geladen werden sollen, in einen anderen Ordner. Von dort können Sie die Programme im Zweifelsfall immer manuell laden. BERND HOLTMANN

SINNLOS Diese Fehlermeldung weist Sie mit dem erhobenen Zeigefinger darauf hin, dass ein Treiber ohne Microsoft-Zertifikation installiert werden soll. Das sollte Sie aber nicht von einer Installation abhalten.



PREISWERT & SCHNELL & ZU



Bestelltelefon
01805-905040

Bestellfax
01805-905020

GRAFIKKARTEN - AGP

ASUS	MB / Chip	€	
V7100 Magic Pure	32-SD / GF2 MX-200	69,-	
V7100 Magic Pure	64-SD / GF2 MX-200	79,-	L
V7100 Pro Pure	32-SD / GF2 MX-400	94,-	
V7100 Magic-LP	32-SD / GF2 MX-200	64,-	
V7100/T Magic +TV-out	32-SD / GF2 MX-200	84,-	
V7100/T Magic +TV-out	64-SD / GF2 MX-200	94,-	L
V7100/T Magic-LP +TV-out	32-SD / GF2 MX-200	79,-	
V7100 DVI	32-SD / GF2 MX	109,-	
V7100 2V1D +DVI	32-SD / GF2 MX	119,-	
V7100 Pro Pure	64-SD / GF2 MX-400	114,-	
V7100 Pro/T +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	129,-	
V7700/T +TV-out	64-DD / GF2 GTS	199,-	
V7700 Pro Deluxe +TV-out	64-DD / GF2 Pro	219,-	
V7700TIVX Pure	32-DD / GF2 Ti	129,-	
V7700TIVX Pure	64-DD / GF2 Ti	174,-	
V7700TIVX/T +TV-out	64-DD / GF2 Ti	189,-	
V7700TIVX Deluxe +TV-out	64-DD / GF2 Ti	224,-	
V7700TI Pure	32-DD / GF2 Ti	129,-	
V7700TI Pure	64-DD / GF2 Ti	174,-	
V7700TI/T +TV-out	64-DD / GF2 Ti	189,-	
V7700TI Deluxe +TV-out	64-DD / GF2 Ti	224,-	
V8200 Pure	64-DD / GF3	409,-	
V8200 Deluxe +TV-out	64-DD / GF3	449,-	
V8200T2 Pure	64-DD / GF3 Ti 200	249,-	
V8200T2 Deluxe +TV-out	64-DD / GF3 Ti 200	299,-	
V8200T5 Pure	64-DD / GF3 Ti 500	454,-	
V8200T5 Deluxe +TV-out	64-DD / GF3 Ti 500	499,-	

ATI	MB / Chip	€	
XPert 98 Pro bulk	8-SD / Rage XL	39,-	
XPert 2000 Pro OEM	32-SD / Rage 128 Pro	44,-	
XPert 2000 Pro OEM +TV-out	32-SD / Rage 128 Pro	54,-	
Xpert 2000 Pro bulk	32-SD / Rage 128 Pro	49,-	
XPert 2000 Pro +TV-out bulk	32-SD / Rage 128 Pro	59,-	
Radeon VE OEM +TV-out	64-SD / Radeon	79,-	
Radeon VE OEM +TV-out	64-DD / Radeon	89,-	
Radeon 7000 +TV-out	32-DD / Rad. 7000	99,-	
Radeon 7000 OEM bulk	64-SD / Rad. 7000	69,-	
Radeon 7200 +TV-out bulk	64-SD / Rad. 7200	109,-	
Radeon 7200 +TV-out	64-SD / Rad. 7200	119,-	L
Rad. 7500 OEM +TV-out	64-DD / Rad. 7500	189,-	
Rad. 7500 +TV-out +DVI bulk	64-DD / Rad. 7500	179,-	L
Rad. 7500 +TV-out +DVI	64-DD / Rad. 7500	189,-	L
Rad. 8500 OEM +TV-out +DVI	64-DD / Rad. 8500	319,-	
Rad. 8500 LE +TV-out +DVI blk	64-DD / Rad. 8500	299,-	
Rad. 8500 +TV-out +DVI	64-DD / Rad. 8500	349,-	L
All-In-Wonder Radeon	32-DD / Radeon	244,-	L

ABIT	MB / Chip	€	
Siluro MX200	32-SD / GF2 MX-200	69,-	
Siluro T200 +TV-out	32-SD / GF2 MX-200	74,-	
Siluro MX400	64-SD / GF2 MX-400	89,-	
Siluro T400 +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	99,-	
Siluro GF3Ti200	64-DD / GF3 Ti 200	229,-	
Siluro GF3Ti200 +DVI	64-DD / GF3 Ti 200	249,-	
Siluro GF3 +VIVO	64-DD / GF3	439,-	L

GeForce3 Ti/500 TV
GAINWARD-Grafikkarte
„Golden Sample"
NVIDIA GeForce3 Ti 200, 128 MB DDR-RAM, AGP, TV-Out, retail

€ 279,-

ELITEGROUP K7S6A
Sockel A-Mainboard
SiS 745 Chipsatz, 2x U-100, 3x DDR-RAM (PC 333), AGP, 5x PCI, 2x USB 2.0, ATX

€ 119,-

SPARKLE	MB / Chip	€
SP6326	8-SD / SiS6326	24,-
SP5200LT	16-SD / Vanta LT	34,-
SP5200	16-SD / Vanta	39,-
SP5300	32-SD / TNT2 M64	44,-
SP5300T +TV-out	32-SD / TNT2 M64	54,-
SP6800M2	32-SD / GF2 MX-200	64,-
SP6800M2	64-SD / GF2 MX-200	79,-
SP6800M2T +TV-out	32-SD / GF2 MX-200	74,-
SP6800M2T +TV-out	64-SD / GF2 MX-200	84,-
SP6800M4	32-SD / GF2 MX-400	84,-
SP6800M4	64-SD / GF2 MX-400	89,-
SP6800M4T +TV-out	32-SD / GF2 MX-400	94,-
SP6800M4T +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	99,-
SP6600TI	64-SD / GF2 Ti	139,-
SP6600TI +TV-out	64-DD / GF2 Ti	149,-
SP6600TI +TV-out (4 ns)	64-DD / GF2 Ti	169,-
SP7000T2 DVI +TV-out	64-DD / GF3 Ti 200	269,-
SP7000T5 DVI +TV-out	64-DD / GF3 Ti 500	439,-

GAINWARD	MB / Chip	€	
GF2 MX64 +TV-out	64-SD / GF2 MX-200	79,-	
GF2 MX-400 +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	99,-	
GF2 MX TwinView GS +TV-out	32-SD / GF2 MX-400	129,-	
GF2 MX TwinView VIVO GS	32-SD / GF2 MX-400	149,-	
GF2 Pro/450 GS+TV-out	64-DD / GF2 Pro	139,-	
GF2 Ti/450 GS +TV-out	64-DD / GF2 Ti	149,-	
GF2 Ti/500 XP GS	64-DD / GF2 Ti	179,-	
GF3 Ti/450 GS +TV-out	64-DD / GF3 Ti 200	239,-	
GF3 Ti/460 GS +TV-out	64-DD / GF3 Ti 200	309,-	
GF3 Ti/480 XP VIVO GS +DVI	64-DD / GF3 Ti 200	349,-	
GF3 Ti/500 GS +TV-out	128-DD / GF3 Ti 200	279,-	
GF3 Ti/550 GS +TV-out +DVI	64-DD / GF3 Ti 500	439,-	L
GF3 Ti/550 XP GS +TV-out	64-DD / GF3 Ti 500	459,-	L

MATROX	MB / Chip	€
Millennium G450 DH bulk	32-DD / G450	114,-
Mill. G550 DH +DVI bulk	32-DD / G550	134,-
Mill. G550 DH +DVI retail	32-DD / G550	144,-
Mill. G550 DH bulk	32-DD / G550	144,-
Marvel G450 eTV DH bulk	32-DD / G450	249,-
Marvel G450 eTV DH retail	32-DD / G450	299,-

MSI	MB / Chip	€	
MX200 Pro-T32S +TV-out	32-SD / GF2 MX-200	69,-	
MX400 Pro-TC64S +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	94,-	
G2TiPro-T +TV	64-DD / GF2 Ti	139,-	
G2TiPro-VT +VIVO	64-DD / GF2 Ti	159,-	
G3Ti200 Pro-TD +DVI	64-DD / GF3 Ti 200	224,-	
G3Ti200 Pro-VD +VIVO +DVI	64-DD / GF3 Ti 200	219,-	L
G3Ti500 Pro-VD +VIVO +DVI	64-DD / GF3 Ti 500	419,-	L

CREATIVE	MB / Chip	€
Personal Cinema +TV-Tuner	64-SD / GF2 MX-400	239,-
GeForce2 Titanium retail	64-DD / GF2 Ti 200	179,-
GeForce3 Titanium 200 retail	64-DD / GF3 Ti 200	279,-
GeForce3 Titanium 500 retail	64-DD / GF3 Ti 500	469,-

CPU - ZUBEHÖR

Lüfter	€
AKASA Silver Mountain	54,-
ALPHA PAL 6035 Silent	39,-
ALPHA PAL 8045 Power	69,-
GLOBALWIN WBK38	39,-
GLOBALWIN WBK68	34,-
GLOBALWIN WBM76	44,-
GLOBALWIN CAK38 II	69,-
KANIE Hedgehog 294M	64,-
PAPST	a.A.
SWIFTECH MC462	99,-
SWIFTECH MCX370	74,-
THERMALTAKE Volcano 6CU+	34,-
THERMALTAKE Volcano 5	29,-
THERMALTAKE Volcano 7	39,-
THERMALTAKE Mini Super Orb	39,-

Lüfter	€
COOLERMASTER	a.A.
PAPST	a.A.
ZALMAN CNPS 5005-Al	64,-
ZALMAN CNPS 5005-Cu	69,-
Athlon™ XP Cooler-Kit COOLERMASTER DP5-6I31C, 2 Gehäuselüfter	44,-
Athlon™ XP Cooler-Kit Silent GLOBALWIN WBK68, 2 PAPST Gehäuselüfter	89,-

Diverses	€
ARTIC Silver II Wärmeleitpaste für CPUs	14,-
ARTIC Silver Wärmeleitkleber für CPUs	24,-
THERMALTAKE Kupferspacer für AMD Athlon™	9,-
Kupferspacer für AMD Athlon™ XP	14,-
Wärmeleitpaste für CPUs	2,50

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

MAINBOARDS

ASUS	Sockel/Chip	RAM	€
A7S-VM (µATX) +Snd+VGA+LAN	SoA-730	S	119,-
A7VL-VM (µATX) +Sound+VGA	SoA-KL133*	S	104,-
A7V133-C	SoA-KT133A	S	119,-
A7V133 +RAID	SoA-KT133A	S	139,-
A7V133 +Sound+RAID	SoA-KT133A	S	144,-
A7V266-E	SoA-KT266A	D	169,-
A7V266-E +Sound+RAID	SoA-KT266A	D	189,-
A7A133	SoA-Mag1	S	99,-
A7A266-E	SoA-Mag1	S/D	159,-
A7M266-D +Dual+Sound	SoA-760MPX	D+	334,-
A7N266 +Sound+VGA	SoA-nForce	D	229,-
A7N266-C +Sound	SoA-nForce	D	219,-
A7N266-E +Sound+VGA	SoA-nForce	D	249,-
TUV4X	FC2-133T	S+	99,-
TUV4X +Sound	FC2-133T	S+	109,-
TUSL2-C	FC2-815EP	S	119,-
P4T	So423-850	R+	199,-
P4T-F	So423-850	R+	169,-
P4S333-FX (Flex-ATX) +Sound+LAN	So478-645	D	149,-
P4S333 +Sound	So478-645	D	159,-
P4S333-C	So478-645	D	149,-
P4B +Sound	So478-845	S+	189,-
P4B-E +Sound+RAID	So478-845	S+	209,-
P4T-E +Sound	So478-850	R+	224,-
P4B266-M (µATX) +Snd+LAN	So478-845D	D	209,-
P4B266-E +Sound+RAID	So478-845D	D	249,-

ABIT	Sockel/Chip	RAM	€	
KT7A	SoA-KT133A	S	114,-	
KR7A-133	SoA-KT266A	D	219,-	L
KR7A-133-RAID +RAID	SoA-KT266A	D	249,-	L
VP6 Dual+RAID	FC-133A	S+	159,-	
ST6 +Sound	FC2-815EP	S	114,-	
ST6-RAID +Sound+RAID	FC2-815EP	S	144,-	
SD7-533 +Sound	So478-645	D	149,-	L
BL7 +Sound	So478-845	S+	159,-	
BL7-RAID +Sound+RAID	So478-845	S+	179,-	
BD7 +Sound	So478-845D	D	179,-	
BD7-RAID +Sound+RAID	So478-845D	D	219,-	
TH7II +Sound	So478-850	R+	209,-	
TH7II-RAID +Sound+RAID	So478-850	R+	249,-	

SOYO	Sockel/Chip	RAM	€
K7V Dragon Plus +Sound+LAN+RAID	SoA-KT266A	D	199,-
P4S Dragon Ultra +Sound+LAN+RAID	So478-645	D	219,-

ELITEGROUP	Sockel/Chip	RAM	€
K7SEM (µATX) +Snd+VGA+LAN	SoA-730S	S	99,-
K7VZA 3.0 +Sound	SoA-KT133A	S	84,-
K7S5A +Sound	SoA-735	S/D	84,-
K7S6A (DDR 333)	SoA-745	D	119,-
P4VXASD +Sound+LAN	So423-P4X266	S/D	129,-
P4VXASD2 +Sound+LAN	So478-P4X266	S/D	129,-
P4S5A +Sound	So478-645	D	119,-
P4IBMS (µATX)+Sound+LAN	So478-845	S+	144,-

GIGABYTE	Sockel/Chip	RAM	€
GA-7ZXE +Sound	SoA-KT133A	S	104,-
GA-7VTXE +Sound	SoA-KT266A	D	134,-
GA-7VTXH +Sound+LAN	SoA-KT266A	D	149,-
GA-6VTXE	FC2-133T	S+	99,-
GA-8IDX +Sound	So478-845	S+	164,-
GA-8IRX +Sound	So478-845D	D+	199,-
GA-8ITXE +Sound	So478-850	R+	199,-

MSI	Sockel/Chip	RAM	€
MS-6367 (µATX) +Sound+VGA	SoA-nForce	D	179,-
K7T Turbo2 +Sound	SoA-KT133A	S	119,-
K7T266 Pro2 +Sound	SoA-KT266A	D	149,-
K7T266 Pro2-RU +Snd+RAID	SoA-KT266A	D	189,-
K7N420 Pro +Snd+VGA+LAN	SoA-nForce	D	199,-
K7D Master-L Dual+Snd+LAN	SoA-760MPX	D*	369,-
645 Ultra +Sound	So478-645	D	129,-
845 Pro2 +Sound	So478-845	S+	159,-
845 Pro4 +Sound	So478-845	S+	169,-
845 Ultra-ARU +Snd+RAID	So478-845D	D	199,-
850 Pro5 +Sound	So478-850	R+	189,-

EPOX	Sockel/Chip	RAM	€
EP-8KTA3+ Pro +Sound+RAID	SoA-KT133A	S	139,-
EP-8KHAL +Sound	SoA-KT266A	D	134,-
EP-8KHA+ +Sound	SoA-KT266A	D	144,-

CHAINTECH	Sockel/Chip	RAM	€
7AIVL (µATX) +Sound+VGA	SoA-KLE133	S	89,-
7AIA5 (µATX) +Sound	SoA-KT133A	S	99,-
7VJDA +Sound	SoA-KT266A	D	124,-
6AJA4T +Sound	FC2-133T	S+	94,-

Bei allen Mainboards geben wir die verwendbaren Speicherbausteine an (siehe Spalte „RAM"):
- S: SD-RAM
- D: DDR-RAM
- R: RD-RAM
- + : auch ECC
- * : nur ECC Registered

CPU & RAM

Alle CPU- und RAM-Preise sind Tagespreise!

CPU

INTEL				normal		in-a-box	
Celeron® (FC)		128	1,0 GHz	99,-		109,-	
Celeron® (FC2)		256	1,0 GHz	104,-		114,-	
Celeron® (FC)		128	1,1 GHz	117,-		127,-	
Celeron® (FC2)		256	1,1 GHz	119,-	L	129,-	
Celeron® (FC2)		256	1,2 GHz	134,-		144,-	
Celeron® (FC2)		256	1,3 GHz			189,-	L
PIII (FC)	100	256	1,1 GHz	199,-			
PIII (FC2)	133	256	1,13 GHz			259,-	
PIII-S (FC2)	133	512	1,13 GHz			279,-	
PIII-S (FC2)	133	512	1,26 GHz			329,-	
PIII-S (FC2)	133	512	1,4 GHz			499,-	L
P4 (So478)		256	1,5 GHz	169,-		189,-	
P4 (So478)		256	1,6 GHz			209,-	
P4 (So478)		512	1,6 GHz			219,-	L
P4 (So478)		256	1,7 GHz	249,-		269,-	
P4 (So478)		256	1,8 GHz	299,-		319,-	
P4 (So478)		512	1,8 GHz			329,-	
P4 (So478)		256	1,9 GHz			379,-	
P4 (So478)		256	2,0 GHz			529,-	
P4 (So478)		512	2,0 GHz			549,-	
P4 (So478)		512	2,2 GHz			899,-	L

AMD			normal	boxed
Duron™		950 MHz	69,-	79,-
Duron™		1,0 GHz	74,-	84,-
Duron™		1,1 GHz	89,-	99,-
Duron™		1,2 GHz	99,-	109,-
Athlon™	100	1,0 GHz	114,-	129,-
Athlon™	133	1,0 GHz	119,-	134,-
Athlon™	133	1,2 GHz	139,-	154,-
Athlon™	100	1,3 GHz	144,-	159,-
Athlon™	133	1,33 GHz	144,-	159,-
Athlon™	133	1,4 GHz	159,-	179,-
Athlon™ XP 1500+		1,33 GHz	159,-	174,-
Athlon™ XP 1600+		1,4 GHz	169,-	184,-
Athlon™ XP 1700+		1,46 GHz	179,-	194,-
Athlon™ XP 1800+		1,53 GHz	209,-	224,-
Athlon™ XP 1900+		1,6 GHz	299,-	314,-
Athlon™ XP 2000+		1,66 GHz	379,-	394,-

RAM

OEM					€
DIMM	64 MB	SDRAM	PC100		24,-
DIMM	128 MB	SDRAM	PC100		42,-
DIMM	64 MB	SDRAM	PC133		24,-
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133		39,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133		84,-
DIMM	512 MB	SDRAM	PC133		159,-
DIMM	128 MB	DDR	PC266		54,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266		99,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266		199,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266	Reg.	219,-
DIMM	256 MB	DDR	PC333		124,-

INFINEON original					€
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133	CL3	51,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133	CL3	102,-
DIMM	512 MB	SDRAM	PC133	CL3	199,-
DIMM	1 GB	SDRAM	PC133	Reg	459,-
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	53,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	104,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	CL2	119,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266		249,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	Reg.	144,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266	Reg.	279,-
RIMM	64 MB	RDRAM	PC800		39,-
RIMM	128 MB	RDRAM	PC800		64,-
RIMM	256 MB	RDRAM	PC800		139,-

MICRON original					€
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	54,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	99,-
DIMM	128 MB	DDR	PC266		64,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266		119,-

SAMSUNG original				€
DIMM	128 MB	DDR	PC266	59,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	114,-
RIMM	128 MB	RDRAM	PC800	69,-
RIMM	256 MB	RDRAM	PC800	129,-

KINGSTON ValueRAM ab Lager lieferbar. Rufen Sie uns an!

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

VERLÄSSIG & RUND UM DIE

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

Adresse
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

Shopzeiten
Montag-Freitag 10-20 Uhr
Samstag 9-15 Uhr

GAMES

Top Ten	€
Aquanox	39,-
Die Siedler 4: Die Trojaner und das Elexier der Macht (AddOn)	34,-
Empire Earth	44,-
EverQuest - Shadows of Luclin (AddOn)	34,-
Flight Simulator 2002 Professional	74,-
Harry Potter und der Stein der Weisen	44,-
Medal Of Honor - Allied Assault	49,-
Operation Flashpoint - Gold Upgrade (AddOn)	24,-
RTL Skipspringen 2002	29,-
Stronghold	39,-

Action	€
Aikens Artifact	14,-
Alone in the Dark - The new Nightmare	44,-
American McGee's Alice	24,-
Aquanox	39,-
Army Men - Air Attack	34,-
Army Men Sarges Heroes	34,-
Blair Witch Project 3	24,-
Blitzer Flitzer	14,-
Clive Barker's Undying	24,-
Codename: Outbreak	39,-
Deep Fighter	39,-
Delta Force	19,-
Deus Ex	19,-
Dragon Riders	44,-
Duke Nukem: Hunting	14,- L
Serious Sam	29,-
Europa Raser	29,-
Evil Dead	39,-
Evil Twin	44,-
Excalibug	39,-
Fur Fighters	34,-
Giants - Demolition Pack	19,-
Grouch	14,-
Gunlok	39,-
Half-Life	14,-
Half-Life - Blue Shift	14,-
Half-Life - Generation V2	24,-
Half-Life - Gunman Chronicles	14,-
Infestation	29,-
King of the Road	39,-
Legends of Might + Magic	44,-
Mech Commander 2	44,-
Messiah - Die verschwiegenen Sünden	24,-
Midtown Madness II	39,-
No One Lives Forever	39,-
Operation Flashpoint - Gold Edition	44,-
Operation Flashpoint - Gold Upgrade (AddOn)	24,-
Parkan Iron Strategy	44,-
Police Quest - SWAT 3	14,-
Project Eden	39,-
Red Faction	39,-
Rune - Gold Pack	34,-
Rune - Halls of Valhalla (AddOn)	24,-
Serious Sam	29,-
Serious Sam: The Second Encounter	29,- L
Soul Reaver 2	44,-
South Park	39,-
Star Trek - Armada II	39,-
Star Trek - Voyager (AddOn)	24,-
Star Trek - Voyager Elite Force	14,-
Star Wars Episode I: Battle for Naboo	24,-
Techno Mage	14,-
Timeline	14,-
Totally Unreal - Special Edition	24,-
Tribes 2	39,-
Unreal Tournament	14,-
Worms World Party	29,-
X-Com Enforcer	39,-
ZAX The Alien Hunter	34,-

Hitman II
Silent Assassin
Action
€ 44,-



Simulation	€
Anno 1602 - Königs Edition	19,-
B-17 Flying Fortress 2	39,-
Comanche 4	44,-
Der Meistertrainer 01/02	44,-
Der Patrizier 2 - Aufschwung der Hanse (AddOn)	29,-
Die Gilde	44,-
Die Siedler 4	39,-
Die Sims - Hot Date	24,-
Die Sims - Party ohne Ende	19,-
Die Völker 2	39,-
Echelon	39,-
Edge of Chaos	44,-
Flight Simulator 2002 Professional	74,-
Flight Simulator 2002	59,-
FLY! II	44,-
Fritz 7	44,-
Fussballmanager 2002	44,-
IL2 Sturmovik	39,-
Mech Warrior 4 - Black Knight (AddOn)	19,-
Mech Warrior 4 - Vengeance	34,-
Panzer Elite	24,-
Pro Train (AddOn)	34,-
RT II - 2nd Century (AddOn)	14,-
Silent Hunter 2	44,-
Sim City 3000	14,-
Sub Command	39,-
Train Simulator	54,-
Tropico	39,-
X-Plane	39,-

Sport	€
Driver	14,-
F1 Championship 2000	14,-
Sports Car GT	14,-
UEFA 2000	14,-
Kick Off 2002	19,-
Bundesliga Manager X	19,-
Bundesliga Stars 2001	19,-
MTV Sports - Skateboarding	19,-
NBA Inside Drive 2000	19,-
NHL 2001	19,-
Rugby 2001	19,-
Superbike 2001	19,-
Tiger Woods PGA Tour 01	19,-
Bundesliga 2001 - Fussball Manager	24,-
European Super League	29,-
RTL Skipspringen 2002	29,-
Tennis Master Series	34,-
Tony Hawks Pro Skater 2	34,-
Dave Mirra Freestyle BMX	34,-
Ducati World	34,-
Euro Tour Cycling	34,-
UEFA Challenge	34,-
UEFA Championsleague Saison 2001/2002	34,-
WCS Snooker	39,-
Anstoss Action	39,-
Championship Surfer	39,-
F1 2001	39,-
NBA Live 2001	39,-
NHL 2002	39,-
Paris Dakar Rally	39,-
STCC 2 Touring Car Championship	39,-
Rally Championship 2002	44,-
DSF - Fussball Manager Udo Lattek	44,-
FIFA Football 2002	44,-
Madden NFL 2002	44,-

Rennen	€
Autobahn Raser 3 - Die Polizei schlägt zurück	34,-
Autobahn Raser 2	19,-
Bleifuss Offroad	39,-
Carrera Grand Prix	34,-
Colin McRae Rally 2.0	19,-
Die 24 Stunden von Le Mans	14,-
Ford Racing	39,-
Grand Prix 3	19,-
Grand Prix 3 - 2000 Season (AddOn)	19,-
Insane	39,-
Lead Foot	24,-
Manager Pack	24,-
Master Rallye	34,-
Moto Racer 3	44,-
Motocross Madness II	14,-
Open Kart	34,-
Racing Madness	29,-
Rally Trophy	39,-
Road Wars	39,-
Sega Rally 2	14,-
South Park Rally	34,-
Sprint Car	24,-
Supercar Street Challenge	39,-
Test Drive 6	39,-
Urlaubs Raser	14,-
V-Rally 2 Expert Edition	39,-

Rollenspiel	€
Anachronox	39,-
Arcanum - Von Magie und Dampfmaschinen	39,-
Baldur's Gate II - Das Epos	29,-
Baldur's Gate II - Die Schatten von Amn (DVD)	44,-
Balduris Gate II - Thron des Bhaal (AddOn)	24,-
Balduris Gate II + Thron des Bhaal	44,-
Gorasul - Das Vermächtnis des Drachen	39,-
Herz des Winters (AddOn)	24,-
Icewind Dale - Die Saga	24,-
Icewind Dale + Herz des Winters	39,-
Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor	44,-
Summoner	39,-

Adventure	€
Diablo II	19,-
Diablo II - Lord of Destruction (AddOn)	29,-
Heavy Metal F.A.K.K. 2	9,-
Indiana Jones - Adventure Kit	14,-
Konung	34,-
Monkey Island Collection	14,-
Myst III - Exile Deu	39,-
Star Trek - Der Aufstand	24,-
Star Trek - Dominion Wars	44,-
Tomb Raider - Die Chronik	44,-

Soldier of Fortune II
Double Helix
jetzt Vorbestellen!
Action
€ 44,-



Strategie	€
Age of Empires II - Gold	44,-
Age of Empires II Conquerors (AddOn)	24,-
Art of Magic	39,-
Black + White	39,-
C + C - Alarmstufe Rot 2	39,-
C + C - Alarmstufe Rot 2: Yuris Rache (AddOn)	24,-
C + C - Renegade	44,- L
Commandos 2 - Men of Courage	39,-
Desperados	44,-
Die Siedler 4 - Mission Disk (AddOn)	14,-
Emperor - Schlacht um Dune	39,-
Empire Earth - Limited Edition	59,-
Kohan Immortal Sovereign	44,-
Myth III	39,-
Original War	34,-
Rainbow Six - Collector's Edition	34,-
Sacrifice - Blood Pack	19,-
Shogun	39,-
Shogun Total War: The Mongol Invasion (AddOn)	14,-
Shogun Total War: Warlords Edition	39,-
Star Trek - Away Team	39,-
Star Wars - Galactic Battlegrounds	44,-
StarCraft + Broodwar (inkl. Bonus-DVD)	14,-
Starfleet Command - Commanders Edition	24,-
Startopia - Die Raumstation	39,-
Sudden Strike	39,-
Sudden Strike - Forever (AddOn)	34,-
Three Kingdoms	39,-
Wiggles	39,-
World War 3 - Black Gold	39,-

Über 300 weitere Titel finden Sie auf unserer Homepage.

EINGABEGERÄTE

Tastaturen	Anschluss	€
Standard	PS/2	9,-
Standard i-blau	PS/2	14,-
CHERRY G83-6105	USB	19,-
CHERRY G83-6105 versch. Farblayouts	PS/2	24,-
CHERRY G84-4100	PS/2	49,-
CHERRY G83-13000 CyBo@rd	PS/2 u. USB	29,-
Einige CHERRY-Tastaturen in diversen Sprach-Layouts erhältlich		
DEXXA Wireless Desktop	PS/2	44,-
KEYTRONIC KT-202 Multi-Media	PS/2	24,-
KEYTRONIC KT-600	PS/2	9,-
KEYTRONIC KT-800	PS/2	14,-
KEYTRONIC KT-2001	PS/2	24,-
LOGITECH iTouch Keyboard	PS/2 u. USB	29,-
LOGITECH Cordl. Desktop Refresh	PS/2 u. USB	69,-
LOGITECH Cordl. Desktop iTouch	PS/2 u. USB	89,-
LOGITECH Cordl.Desktop Optical	PS/2 u. USB	139,-
MS Internet Keyboard	PS/2	29,-
MS Internet Keyboard Pro	PS/2 u. USB	49,-
MS Office Keyboard	PS/2 u. USB	64,-
MS Wireless Desktop	PS/2	79,-

Mäuse	Anschluss	€
Standard	PS/2 u. ser.	4,-
i-Maus blau	PS/2	9,-
Ergo Wheel	PS/2	9,-
DEXXA Optical Mouse	PS/2	19,-
DEXXA Wireless Mouse	PS/2	19,-
DEXXA Wireless Optical Mouse	PS/2	39,-
LOGITECH Pilot Mouse OEM	PS/2 o. ser.	9,-
LOGITECH Pilot Wheel Mouse	PS/2 u. USB	24,-
LOGITECH Pilot Wheel Mouse Opt.	PS/2 u. USB	29,-
LOGITECH Wheel Mouse Optical	PS/2 u. USB	39,-
LOGITECH MouseMan Wheel OEM	PS/2 u. USB	19,-
LOGITECH Cordl.MouseMan Opti.	PS/2 u. USB	69,-
LOGITECH TrackMan Wheel	PS/2 u. USB	49,-
LOGITECH TrackMan Live!	PS/2 u. ser.	99,-
LOGITECH iFeel Mouse Optical	USB	44,-
LOGITECH iFeel MouseMan Optical	USB	59,-

Mäuse	Anschluss	€
MS WheelMouse Optical	PS/2 u. USB	29,-
MS Cordless WheelMouse	PS/2	44,-
MS IntelliMouse SB	PS/2	19,-
MS IntelliMouse Explorer 3.0	PS/2 u. USB	59,-
MS IntelliMouse Optical 1.1	PS/2 u. USB	49,-
MS Wireless IntelliMouse Explorer	USB	79,-

Joysticks	Anschluss	€
LOGITECH WingMan Attack Refresh	USB	24,-
LOGITECH WingMan Force 3D	USB	64,-
LOGITECH WingMan Strike Force 3D	USB	94,-
MS SideWinder Precision 2	USB	44,-
MS SideWinder Force Feedback Pro 2	USB	89,-
SAITEK ST50	GP	19,-
SAITEK SP550	GP	34,-
SAITEK X1	GP	9,-
SAITEK Cyborg 2000	GP	19,-
SAITEK Cyborg 3D	USB u. GP	39,-
SAITEK Cyborg 3D Gold	USB	44,-
SAITEK X36 Flight Controller	USB u. GP	99,-

Gamepads	Anschluss	€
LOGITECH WingMan Rumblepad	USB	39,-
LOGITECH WingMan Rumblepad Cordless	USB	64,-
MS SideWinder	USB	29,-
MS SideWinder Strategic Commander	USB	39,-
MS SideWinder Freestyle Pro	USB u. GP	44,-
MS SideWinder GameVoice Kommunikationskit	USB	49,-
SAITEK X6-34	GP	9,-
SAITEK P8000 Dash 2	USB	44,-

Lenkräder	Anschluss	€
LOGITECH WingMan Formula GP	USB	59,-
LOGITECH WingMan Formula Force GP	USB	99,-
LOGITECH Momo Force Wheel	USB	239,-
MS SideWinder Precision Racing Wheel	USB	59,-
MS SideWinder Force Feedback Wheel	USB	119,-

MONITORE

BELINEA	kHz	TCO	Zoll / cm	€
103020	70	--	17 / 40,3	189,-
103025	70	99	17 / 40,3	199,-
103045	86	99	17 / 40,5	229,-
103075	70	99	17 / 40,5	229,-
106080	110	99	19 / 45,7	499,-

SONY	kHz	TCO	Zoll / cm	€
CPD-G220	96	99	17 / 40,7	404,-
CPD-G420 +USB	110	99	19 / 45,6	689,-
CPD-G520 +USB	130	99	21 / 50,4	1.149,-
GDM-FW900	121	99	24 / 57,3	2.029,-

SAMTRON	kHz	TCO	Zoll / cm	€
76E	70	99	17 / 40,6	199,-
76BDF	85	99	17 / 40,6	239,-
76P	96	99	17 / 40,6	249,-
96P	96	99	19 / 45,7	299,-

IIYAMA	kHz	TCO	Zoll / cm	€
LS702UT	70	99	17 / 43,0	229,-
LA702UT	70	99	17 / 43,0	279,-
LS902UT	95	99	19 / 45,7	319,-
MA901U	96	99	19 / 45,7	429,-
S902JT	115	99	19 / 45,6	499,-

SAMSUNG	kHz	TCO	Zoll / cm	€
900SL+	110	99	19 / 45,7	459,-
950p plus	110	99	19 / 45,7	429,-
957P	96	99	19 / 45,7	399,-
957DF	96	99	19 / 45,7	489,-

EIZO	kHz	TCO	Zoll / cm	€
F520	96	99	17 / 39,7	394,-
T565	96	99	17 / 40,3	499,-
F730	115	99	19 / 45,3	579,-
F931	130	99	21 / 51,0	979,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

01805-905040**

** € 0,12/Minute



FÜR HÄNDLER
Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer
Fax: 0 64 03 - 90 50 70

VERLÄSSIG & RUND UM DIE

Bestelltelefon 01805-905040

Bestellfax 01805-905020



CD & DVD

Intern Boxed +10,-

DVD-ROM ATAPI		bulk	retail
10/32x	AFREEY DD-4010E		69,-
12/40x	AFREEY DD-4012E	74,- L	
12/40x	CYBERDRIVE DM126D		74,-
16/40x	CYBERDRIVE DM166D	79,-	
16/40x	PIONEER DVD-106S	99,-	
16/40x	PIONEER DVD-A06SW Star Wars-Edition		119,- L
16/40x	SONY DDU1621	94,-	99,- L
16/48x	ACER DVP-1648A		99,-
16/48x	AOPEN DVD-1648Pro	99,-	
16/48x	ASUS DVD-E616		94,-
16/48x	CREATIVE DVD1610E	84,-	
16/48x	LG DRD-8160B	89,-	94,-
16/48x	LITE ON LTD-163	84,-	94,- L
16/48x	NEC DV-5800 +DVD-Software	99,-	
16/48x	PANASONIC SR8586	99,-	
16/48x	SAMSUNG SD-616	89,-	94,- L
16/48x	TOSHIBA SD-M1612	99,-	104,-

DVD-R ATAPI		bulk	retail
1/ 6/ 24x	PANASONIC LF-D 311 schreibt auch DVD-RAM	499,-	

DVD-RW ATAPI		bulk	retail
1/ 4/ 24x	PIONEER DVR-A03	529,-	549,-

DVD-FILME AB LAGER LIEFERBAR!
Das komplette Programm mit über 1.100 Filmen finden Sie unter www.alternate.de oder rufen Sie uns an.

CD-ROM ATAPI		bulk	retail
40x	TEAC CD540E	54,-	69,-
48x	DELTA CD4800A	29,-	
52x	ACER CD-652P	39,-	
52x	AOPEN CD-952E	39,-	
52x	ASUS CDS520		44,-
52x	CYBERDRIVE CD526D		39,-
52x	LG CRD-852xB	39,-	44,-
52x	LITE ON LTN526	39,-	42,-
52x	NEC CDR-3002	44,-	
52x	SAMSUNG SC-152	39,-	42,-
52x	SONY CDU5221-C1		49,- L
54x	MITSUMI	44,-	49,-
56x	ACER CD-656A		44,-
56x	AOPEN CD956E		44,-

CYBERDRIVE DM126D
12/40x DVD-ROM
ATAPI, retail
€ 74,-

IDE-FESTPLATTEN

Intern Boxed für U-66 / U-100 / U-133 +10,- / +15,- / +15,-

IBM		GB	ms/Cache/UPM	€
IC35L020	U-100	20,5	8 / 2.048 / 7.200	119,-
IC35L040	U-100	41,1	8 / 2.048 / 7.200	129,-
IC35L060	U-100	61,4	8 / 2.048 / 7.200	149,-
IC35L040VR	U-100	41,1	8 / 2.048 / 7.200	139,-
IC35L080VR	U-100	80,0	8 / 2.048 / 7.200	239,-
IC35L120VR	U-100	120,0	8 / 2.048 / 7.200	399,-

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
2B020H1	U-100	20,4	12 / 2.048 / 5.400	94,-
4D040H2	U-100	40,0	12 / 2.048 / 5.400	109,-
4D060H3	U-100	60,0	12 / 2.048 / 5.400	134,-
4D080H4	U-100	80,0	12 / 2.048 / 5.400	169,-
4K040H2	U-100	40,0	12 / 2.048 / 5.400	109,-
4K060H3	U-100	60,0	12 / 2.048 / 5.400	134,-
4K080H4	U-100	80,0	12 / 2.048 / 5.400	179,-
4G120J6	U-133	120,0	12 / 2.048 / 5.400	299,-
4G160J8	U-133	160,0	12 / 2.048 / 5.400	379,- L
6L020J1	U-133	20,0	8 / 2.048 / 7.200	99,-
6L040J2	U-133	40,0	8 / 2.048 / 7.200	124,-
6L060J3	U-133	60,0	8 / 2.048 / 7.200	169,-
6L080J4	U-133	80,0	8 / 2.048 / 7.200	199,-

WD		GB	ms/Cache/UPM	€
WD200AB	U-100	20,0	9 / 2.048 / 5.400	99,-
WD200EB	U-100	20,0	12 / 2.048 / 5.400	94,-
WD200BB	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	104,-
WD300BB	U-100	30,0	9 / 2.048 / 7.200	114,-
WD400AB	U-100	40,0	9 / 2.048 / 5.400	114,-
WD400BB	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	124,-
WD400EB	U-100	40,0	12 / 2.048 / 7.200	109,-
WD600AB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 5.400	139,-
WD600BB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	164,-
WD800AB	U-100	80,0	9 / 2.048 / 5.400	169,-
WD800BB	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	219,-
WD1000BB	U-100	100,0	9 / 2.048 / 7.200	269,-
WD1000JB	U-100	100,0	9 / 8.192 / 7.200	369,-
WD1200BB	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	399,-

SCSI-Festplatten auf Lager Lieferbar. Rufen Sie uns an !

SEAGATE		GB	ms/Cache/UPM	€
ST320011A	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	109,- L
ST320410 OEM	U-100	20,4	10 / 2.048 / 5.400	89,-
ST320410A	U-100	20,4	10 / 2.048 / 5.400	99,-
ST340016A	U-100	40,8	9 / 2.048 / 7.200	129,-
ST340810 OEM	U-100	40,8	9 / 2.048 / 5.400	104,-
ST340810A	U-100	40,8	9 / 2.048 / 5.400	114,-
ST360020A	U-100	60,0	10 / 2.048 / 5.400	139,-
ST360021A	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	179,-
ST380020A	U-100	80,0	10 / 2.048 / 5.400	199,-
ST380021A	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	239,-

SAMSUNG		GB	ms/Cache/UPM	€
SV2042H	U-100	20,4	9 / 512 / 5.400	89,-
SV4002H	U-100	40,0	9 / 2.048 / 5.400	109,-
SV6003H	U-100	60,0	9 / 512 / 5.400	129,-
SV8004H	U-100	80,0	9 / 2.048 / 5.400	159,-

CONNER		GB	ms/Cache/UPM	€
CT210	U-66	10,2	9 / 512 / 5.400	84,-
CT215	U-66	15,3	9 / 512 / 5.400	89,-
ES3220	U-66	20,4	9 / 2.048 / 5.400	99,-
ES3230	U-66	30,0	9 / 2.048 / 5.400	119,- L



100,0 GB WD1000BB
WD, U-100
9 ms, 2.048 KB Cache, 7.200 UPM
€ 269,-

CD-RECORDER

Intern Boxed +10,-

CD-RW ATAPI		€
4/ 8/ 32x	LG CED-8080 bulk	74,-
4/ 8/ 32x	LG CED-8080 Kit	79,-
8/ 12/ 32x	FUJITSU-SIEMENS SpinBird retail	69,-
8/ 12/ 32x	PHILIPS PCRW1208 bulk	84,- L
8/ 16/ 40x	MITSUMI CR 4808 TE bulk	99,-
10/ 16/ 32x	SAMSUNG SW-216BR retail	114,-
10/ 16/ 40x	ASUS CRW-1610A retail	109,-
10/ 16/ 40x	LG GCE-8160 bulk	109,- L
10/ 16/ 40x	LG GCE-8160 retail	114,- L
10/ 16/ 40x	LITE ON LTR16101B bulk	99,-
10/ 16/ 40x	LITE ON LTR16101B retail	104,- L
10/ 16/ 40x	NEC NR7800 bulk	109,-
10/ 16/ 40x	NEC NR7800 retail	119,-
10/ 16/ 40x	PHILIPS PCRW1610 retail	109,- L
10/ 20/ 40x	RICOH MP7200A-DP Kit	134,-
10/ 20/ 40x	YAMAHA CRW2200E bulk	139,-
10/ 20/ 40x	YAMAHA CRW2200E Kit	159,-
10/ 24/ 40x	ACER CRW2410A retail	114,-
10/ 24/ 40x	AOPEN CRW-2440 bulk	114,-
10/ 24/ 40x	AOPEN CRW-2440 Kit	119,-
10/ 24/ 40x	ASUS CRW-2410S	a.A.
10/ 24/ 40x	LG GCE-8240B bulk	134,-
10/ 24/ 40x	LG GCE-8240B retail	139,-
10/ 24/ 40x	LITE ON LTR-24102B bulk	119,-
10/ 24/ 40x	LITE ON LTR-24102B Kit	124,-
10/ 24/ 40x	MEMOREX 24MAXX1040 retail	119,-
10/ 24/ 40x	NEC NR7900 bulk	129,-
10/ 24/ 40x	NEC NR7900 retail	139,-
10/ 24/ 40x	PLEXTOR PX-W2410TA bulk	169,-
10/ 24/ 40x	PLEXTOR PX-W2410TA retail	184,-
10/ 24/ 40x	RICOH MP7240A-DP retail	149,-
10/ 24/ 40x	SONY CRX-175E-RP Kit	129,-
10/ 24/ 40x	SONY CRX-175M-C1 retail	229,-
10/ 24/ 40x	TEAC CDW524E bulk	144,-
10/ 24/ 40x	TEAC CDW524EK retail	149,-
10/ 24/ 40x	YAMAHA CRW3200E bulk	184,-
10/ 24/ 40x	YAMAHA CRW3200E retail	199,-
10/ 32/ 40x	SONY CRX-185A-C1 retail	a.A.
12/ 16/ 40x	CYBERDRIVE CW038D retail	104,-
12/ 24/ 40x	MITSUMI CR 4809 TE bulk	119,-
12/ 24/ 40x	MITSUMI CR 4809 TE retail	124,-
12/ 24/ 40x	PHILIPS CR 4809 TE bulk	124,-
12/ 32/ 40x	LITEON LTR-32123S Kit	164,-
12/ 32/ 40x	TRAXDATA CDW-321240 Kit	164,-

CD-RW+DVD ATAPI		€
8/ 8/ 24/ 8x	TOSHIBA SD-R2102 bulk Slimline für NOTEBOOKS	359,-
8/ 12/ 32/ 8x	LG GCC-4120R retail	179,-
10/ 20/ 40/ 10x	PHILIPS RWDV2010 retail	189,-
10/ 20/ 40/ 12x	RICOH MP9200A bulk	189,-
10/ 20/ 40/ 12x	RICOH MP9200A-DP Kit	209,-

CD-RW FireWire		€
10/ 24/ 40x	TDK CyClone retail	299,-
10/ 24/ 40x	YAMAHA CRW-3200IX Kit	359,-

CD-RW USB		€
4/ 4/ 6x	IOMEGA ZipCD retail	214,-
4/ 4/ 6x	SONY CRX10U-RP Kit	459,-
8/ 8/ 24x	PLEXTOR PX-S88TU (USB2.0)	349,-
8/ 12/ 24x	YAMAHA CRW-70 (USB2.0)	349,-
10/ 16/ 40x	IOMEGA Panther(USB2.0) retail	259,-
10/ 20/ 40x	YAMAHA CRW2200UX (USB2.0)	259,-
10/ 24/ 40x	PLEXTOR PXW2410TU (USB2.0)	259,-
10/ 24/ 40x	SONY CRX1750U retail	339,-
10/ 24/ 40x	YAMAHA CRW3200UX (USB2.0)	299,-

Rohlinge CD-R

ohne Box	ab	100 St.	300 St.	500 St.
Diverse 24x 700 MB	je	0,44	0,39	0,36
Diverse 24x 800 MB	je	0,74	0,69	0,66
Diverse 24x 200 MB Mini-CD	je	0,74	0,69	0,66

ohne Box	ab	10 St.	30 St.	50 St.
Diverse 24x	je	0,49	0,44	0,41
Diverse 24x 700 MB	je	0,54	0,49	0,46
Diverse 16x 200 MB Mini-CD	je	0,94	0,89	0,86

mit Box	ab	10 St.	30 St.	50 St.
Diverse 24x 700 MB	je	0,74	0,69	0,66
Diverse 24x 800 MB	je	1,09	1,04	0,99
FUJI 24x	je	0,74	0,69	0,66
FUJI 24x 700 MB	je	0,79	0,74	0,71
PHILIPS 24x 700 MB	je	1,04	0,99	0,96
VERBATIM 24x	je	0,89	0,84	0,81
VERBATIM 24x 700 MB	je	0,94	0,89	0,86

Rohlinge CD-RW

mit Box	ab	10 St.	30 St.	50 St.
Diverse 4x	je	1,19	1,09	0,99
Diverse 4x 700 MB	je	1,39	1,29	1,19
Diverse 10x	je	1,89	1,69	1,49
Diverse 10x 700 MB	je	2,09	1,89	1,79
FUJI 4x	je	1,49	1,29	1,19
FUJI 10x	je	2,19	1,99	1,89
PHILIPS 10x	je	2,39	2,19	2,09
VERBATIM 4x 700 MB	je	1,79	1,59	1,39
VERBATIM 10x	je	2,49	2,29	2,09
VERBATIM 10x 700 MB	je	2,69	2,49	2,29

Software	€
AHEAD Nero 5.5 OEM	14,-
AHEAD Nero 5.5 Labeler Kit	49,-
ROXIO WinOnCD 5.0	54,-
ROXIO Easy CD Creator Platinum 5.0	54,-

Zubehör	€
FUJI CD-Labeler Starter-Kit	14,-
FUJI Jet Laser Papier 100 Blatt	14,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

WECHSEL-LAUFWERKE

Disketten-Laufwerke			€
NEC	1,44 MB	Floppy	14,-
SONY	1,44 MB	Floppy	19,-
TEAC	1,44 MB	Floppy	17,-
TEAC	1,44 MB	USB	74,-
PANASONIC	240 MB	USB	229,-

formatiert herkömmliche 1,44 MB Disketten auf 32 MB

TEAC CD-W524EK
10/24/40x CD-RW
ATAPI, WriteProof, retail inkl. NERO 5.5, 1 CD-R & 1 CD-RW
€ 149,-

IOMEGA			intern	extern
PocketZip PC	PCMCIA	40 MB	69,-*	
Zip 100 bulk	AT	100 MB	67,-	
Zip 100 NG (Hostpowered)	USB	100 MB		99,-
Zip 100 NG Kit inkl. 3 Medien	USB	100 MB		109,-
Zip 250 bulk	AT	250 MB	104,-	
Zip 250 retail	Parallel	250 MB		179,-
Zip 250 (Hostpowered)	USB	250 MB		199,-
Zip 250 (Hostpowered) Kit inkl. 3 Medien	USB	250 MB		219,-

Diverse			intern	extern
NEC Zip	AT	100 MB	54,-	

FUJITSU MOD			intern	extern
DynaMO 640AI	AT	640 MB	309,-	
DynaMO 640U1	USB	640 MB		329,-
DynaMO 640FE	FireWire	640 MB		399,-
MCE3130AP	AT	1,3 GB	369,-	
DynaMO 1300U1	USB	1,3 GB		399,-
DynaMO 1300FE	FireWire	1,3 GB		499,-
MCJ3230AP	AT	2,3 GB	469,-	

* inklusive 1 Medium

STORAGE & ZUBEHÖR

Laufwerksgehäuse

USB		€
FLEXI-LINE 1x	5,25"	89,-
USB 2.0 1x	5,25"	99,-
USB 2.0 1x Gehäuse aus Aluminium	5,25"	119,-
USB 2.0 1x i-Blau	5,25"	119,-
ADVANCE iFIRE für 2,5"-Festplatten, Combo für FireWire und USB		124,-

FireWire		€
FLEXI-LINE 1x	5,25"	119,-
FLEXI-LINE 1x transparentes Design	5,25"	129,-
FLEXI-LINE 1x Highspeed-Chip	5,25"	134,-
FLEXI-LINE 1x Gehäuse aus Aluminium, Highspeed-Chip	5,25"	139,-
ADVANCE iFIRE für 2,5"-Festplatten, Combo für FireWire und USB		124,-

Zubehör

USB		€
ADVANCE USB-Link		29,-
QDI USB-Disk	32 MB	54,-
QDI USB-Disk	64 MB	89,-
QDI USB-Disk	128 MB	134,-
USB-Hub	5-Port	24,-
USB-Hub	8-Port	39,-
USB-Ladekabel für Mobiltelefone für SIEMENS, NOKIA, MOTOROLA, PANASONIC		5,-

Storage		€
HD-Wechselrahmen mit Lüfter	U-100	19,-
HD-Wechselrahmen PRO	U-100	39,-
HD-Rahmen mit Lüfter	IDE	19,-
PAPST HD-Rahmen mit 2 Lüftern	IDE	29,-
HD-Einbaurahmen 3,5" für 2,5"-Festplatten	IDE	24,-
HD-Kühler mit Lüfter		14,-

01805-905040 **

** € 0,12/Minute



FÜR HÄNDLER
Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer Fax: 0 64 03 - 90 50 70

kommunikation • HIFI-Home-Entertainment

FESTPLATTEN

[IDE]

FUJITSU		Größe	ms/Cache/UpM	EURO
MPG3204	U-100	20,4 GB	9/512/5400	107,-
MPG3204 SD	U-100	20,4 GB	9/512/5400	107,-
IBM				
IC35L040	U-100	40,0 GB	8/2048/7200	139,-
IC35L060	U-100	60,0 GB	8/2048/7200	175,-
IC35L080	U-100	80,0 GB	8/2048/7200	269,-
IC35L120	U-100	120,0 GB	8/2048/7200	CALL
MAXTOR				
D-MAx+ D536x	U-100	60,0 GB	11/2048/5400	139,-
D-MAx+ D536x	U-100	80,0 GB	11/2048/5400	185,-
D-MAx+ D540x	U-100	40,0 GB	12/2048/5400	115,-
D-MAx+ D540x	U-100	80,0 GB	12/2048/5400	167,-
D-MAx+ D540x	U-100	120,0 GB	12/2048/5400	325,-
D-MAx+ D541x	U-100	20,0 GB	12/2048/5400	95,-
D-MAx+ D740x	**U-133**	20,0 GB	9/2048/7200	111,-
D-MAx+ D740x	**U-133**	40,0 GB	9/2048/7200	126,-
D-MAx+ D740x	**U-133**	60,0 GB	9/2048/7200	174,-
D-MAx+ D740x	**U-133**	80,0 GB	9/2048/7200	245,-

SEAGATE		Größe	ms/Cache/UpM	EURO
ST320011A	U-100	20,0 GB	9/2048/7200	118,-
ST320410A	U-100	20,0 GB	8/2048/5400	105,-
ST340016A	U-100	40,0 GB	8/2048/7200	139,-
ST340810A	U-100	40,0 GB	9/2048/5400	109,-
ST360020A	U-100	60,0 GB	9/2048/5400	143,-
ST380020A	U-100	80,0 GB	9/2048/5400	220,-
ST380021A	U-100	80,0 GB	8/2048/7200	244,-
WESTERN DIGITAL				
WD200BB	U-100	20,0 GB	9/2048/7200	111,-
WD400BB	U-100	40,0 GB	9/2048/7200	133,-
WD600AB	U-100	60,0 GB	9/2048/5400	148,-
WD600BB	U-100	60,0 GB	9/2048/7200	179,-
WD800AB	U-100	80,0 GB	9/2048/5400	215,-
WD800BB	U-100	80,0 GB	9/2048/7200	235,-
WD1000AB	U-100	100,0 GB	9/2048/5400	279,-
WD1000BB	U-100	100,0 GB	9/2048/7200	295,-
WD1000JB	U-100	100,0 GB	9/2048/7200	343,-
WD1200BB	U-100	120,0 GB	9/2048/7200	429,-
WD1200JB	U-100	120,0 GB	9/2048/7200	444,-

[USB]

LACIE (EXTERN)	Größe	UpM	EURO
Festplatte USB 2.0	40,0 GB	5400 UpM	279,-
Festplatte USB 2.0	80,0 GB	5400 UpM	435,-

TIGER'S TOOL-BOX

IDE CD-Recorder	15,-
IDE CD-ROM	15,-
IDE DVD	15,-
IDE UDMA-100	30,-
IDE UDMA-66	15,-
SCSI CD-Recorder	15,-
SCSI CD-ROM	15,-
SCSI DVD	15,-
U2W Ultra160 SCSI	70,-

Bauen Sie Ihre 3.5"- oder 5.25"-Geräte einfach sicher ein: Inklusive: Einbauanleitung • Schrauben- und Jumper-Kit • Einbauwinkel bei Festplatten • AT-Kabel bei EIDE-Geräten • SCSI-Kabel bei SCSI-Geräten • Audio-Kabel bei CD-Geräten

IBM IC35L040
40 GB • 8/2.048/7.200
Art.-Nr. HDI306 **€ 139,-**

DIGITALKAMERAS

CANON		EURO
G2	MAC+PC	1.049,-
EOS D30	MAC+PC	2.659,-
IXUS 300 Digital	MAC+PC	639,-
IXUS V Digital	MAC+PC	585,-
Power Shot A10	MAC+PC	369,-
Power Shot A20	MAC+PC	479,-
Power Shot S30	MAC+PC	789,-
Power Shot S40	MAC+PC	919,-
Power Shot pro 90 iS	MAC+PC	1.125,-
CASIO		
QV-2900 UX	MAC+PC	869,-
QV-3500 EX inkl. Microdrive 340 MB	MAC+PC	915,-
QV-4000	MAC+PC	885,-
QV-4000 MIC inkl. Microdrive 1 GB		1.139,-

FUJI		EURO
FinePix A101	MAC+PC	199,-
FinePix A201	MAC+PC	279,-
FinePix 30i integrierter MP3-Player	PC	469,-
FinePix 2400 Zoom	MAC+PC	379,-
FinePix 2600 Zoom	PC	389,-
FinePix 2800 Zoom	PC	575,-
FinePix 4800 Zoom	MAC+PC	719,-
FinePix 4900 Zoom	MAC+PC	879,-
FinePix 6800 Zoom	MAC+PC	749,-
FinePix 6900 Zoom	MAC+PC	949,-
IX-1	PC	85,-

VIELE WEITERE DIGI-CAMS FINDEN SIE AUF UNSERER HOMEPAGE: WWW.AVITOS.COM

GRAFIKKARTEN

ASUS		EURO
V7100 Pro Pure AGP	32MB	105,-
V7100 Pro/T AGP	64MB	129,-
V7100 T AGP	32MB	135,-
V7700 TI Deluxe AGP	32MB	184,-
V7700 TI Pure AGP	32MB	133,-
V7700 TI Pure AGP	64MB	178,-
V8200 T2 Deluxe AGP	64MB	317,-
V8200 T2 Pure AGP	64MB	271,-
V8200 T5DeluxeGF3 3D-Brille/TV-out/Video-in	64MB	525,-
V8200 T5 Pure GeForce3 TI 500	64MB	501,-
ATI		
Radeon DDR 7000 AGP OEM	32MB	79,-
Radeon DDR 7200 AGP TV-out	64MB	112,-
Radeon DDR 7200 AGPo.ATI Label,TV	64MB	96,-
Radeon DDR 7500 AGP	64MB	189,-
Radeon DDR 7500 AGPbulk,o.ATI,TV	64MB	139,-
Radeon DDR 8500 AGP	64MB	332,-

ATI		EURO
Xpert2000 Pro OEM SDRAM ohne ATI Label	32MB	41,-
Xpert2000 Pro TV SDRAM ohne ATI Label	32MB	55,-
CREATIVE		
CreativeLabs GeForce2 Titanium	64MB	179,-
CreativeLabs GeForce3	64MB	409,-
CreativeLabs GeForceMX400	32MB	225,-
GAINWARD		
GeForce3 Ti/480 VIVO PowerP. Gold	64MB	404,-
GeForce3 Ti/550 TV/DVI PowerP.Gold	64MB	445,-
GeForce3 Ti/550 XP PowerP.Gold	64MB	459,-
GeForce3Ti/500 TV Power Ti-200 JUMBO Gold	128MB	279,-
GeForce3Ti/500 XP Power Ti-200 JUMBO Gold	128MB	299,-
NMC		
Geforce 2 MX-200 TV	64MB	82,-
Geforce 2 Ti Ret.	64MB	199,-
Geforce 3	64MB	425,-



NETEASY
Netzwerkkit 5100 • PCI
2x 10/100Mbps Ethernet Netzwerkkarten • 1 x 5-Port 10/100 Mbps **Switch**
Art.-Nr. NET257 **€ 118,-**

CPU/PROZESSOREN

AMD

		EURO
Athl.XP1800+ 1.533 MHz		CALL
Athl.XP1800+ 1.533 MHz boxed*		CALL
Athl.XP1900+ 1.600 MHz		CALL
Athl.XP1900+ 1.600 MHz boxed*		CALL
Athl.XP2000+ 1.633 MHz		CALL
Thunderbird 1.200 MHz	SockelA	CALL
Thunderbird 1.200 MHz 266	SockelA	CALL
Thunderbird 1.300 MHz	SockelA	CALL
Thunderbird 1.333 MHz 266	SockelA	CALL
Thunderbird 1.333 MHz 266 boxed*	SockelA	CALL

*boxed: Zu dieser CPU erhalten Sie von uns einen hochwertigen Lüfter und Wärmeleitpaste.

Intel

				EURO
Celeron	FC-PGA	1.100 MHz	in a box	CALL
Pentium IV	478-PGA	1.600 MHz	in a box	CALL
Pentium IV	478-PGA	1.700 MHz	in a box	CALL
Pentium IV	478-PGA	1.900 MHz	in a box	CALL

Die Preise für Prozessoren sind Tagespreise und werden ständig aktualisiert. Den derzeitigen Preis für Prozessoren erfragen Sie bitte telefonisch oder sehen Sie bitte unter www.avitos.com nach.
Wir führen alle namhaften Typen.

CD-REWRITER

[ATAPI]

ACER			EURO
24/10/40x	CRW2410A	Kit	119,-
AOPEN			
10/20/40x	2040A	Kit	133,-
10/24/40x	2440A	Kit	125,-
CREATIVE			
4/8/32x	Studio Max		195,-
FREECOM			
4/8/24x	8x Portable II Grey Combo		290,-
4/8/24x	Traveller II Grey USB		409,-
LG			
10/16/40x	8160	Bulk	109,-
10/16/40x	8160	Kit	115,-
LITE ON			
10/16/40x		Bulk	102,-
10/16/40x		Kit	107,-
10/24/40x		Kit	129,-
MITSUMI			
10/24/40x	4809TE	Kit	129,-

PLEXTOR			EURO
10/24/40x	PX-W2410TA	Kit	188,-
10/24/40x	PX-W2410TA	Bulk	175,-
RICOH			
10/12/32x	8x DVD 9120	Kit	182,-
10/20/40x	12x DVD 9200	Kit	235,-
10/20/40x	MP7200A	Kit	135,-
DVD+CDRW-Brenner MP5120		Kit	765,-
TEAC			
10/24/40x	CD-W524EB	Bulk	159,-
10/24/40x	CD-W524EK	Kit	169,-
YAMAHA			
10/20/40x	CRW2200E-B10		148,-
10/20/40x	CRW2200E-VK		163,-

[USB]

PLEXTOR			EURO
10/24/40x	PX-W2410TU		269,-
LACIE			
10/16/40x	Extern	PC/Mac	249,-

Top-Qualität und schickes Design

HARMAN-KARDON
DVD 20 DVD-Player
erstklassige Bild- u. Tonqualität • spielt MP3/CD-R/CD-RW/V-CD/SV-CD
Art.-Nr. DVE080 **€ 429,-**

SOFTWARE [VOLLVERSIONEN]

Brennersoftware

	EURO
Toast Deluxe 4.0 Mac dt.	77,-
Nero 5.5 W32 dt.	46,-
Easy-CD-Creator PE 5.0 W32 dt.	56,-
Toast Titanium 5.0 Mac dt.	102,-
WinOnCD Power Edition 5.0 W32 ML	55,-

Antivirus

Norton-Antivirus 2002 8.0 W32 dt.	46,-
Norton-Antivirus 2002 8.0 W32 dt.5U	205,-
Norton-Antivirus 7.0 Mac dt.	77,-
VirusScan 6.0 W32 dt.	26,-
VirusScan Pro 6.0 W32 dt.	46,-

Webpublishing

Dreamweaver 4.0 W32 dt.	358,-
Fireworks 4.0 W32 dt.	368,-
Flash-Freehand Studio 10 W32 dt.	639,-
Frontpage 2002 W32 dt.	194,-
Gif-Animator 5.0 W32 dt.	36,-
GoLive 5.0 W32 dt.	256,-
HomeSite 5.0 W32 engl.	128,-

	EURO
LiveMotion 1.0 W32 dt.	205,-
Namo Web Editor 4.0 WNT dt.	107,-
UltraDev 4.0 W32 dt.	726,-
UltraDev Studio 4.0 W32 dt. inkl. Fireworks 4	879,-
Web-Collection 3.0 W32 dt.	1.534,-
Web-Essentials 4.0 W32 dt. Dreamweaver & Fireworks	527,-

Datenbanken

Crystal Reports Dev. 8.5 W32 dt.	588,-
Crystal Reports PRO 8.5 dt.	562,-
Filemaker Mobile W32/MAC dt.	82,-
SQL-Server DEV 2000 dt.	598,-
SQL-Server EPE 2000 & 25CAL dt.	13.396,-
SQL-Server STD 2000 & 5CAL dt.	1.979,-
SQL-Server STD 2000 & 10CAL dt.	3.001,-

SOFTWARE
Bei uns finden Sie über 4.000 Software-Titel online!

MOTHERBOARDS ATX

ABIT		EURO
KG7	SockelA/AMD 761 USB2	185,-
KG7-Raid	SockelA/AMD 761	215,-
TH7-Raid	Sockel423/Intel850	245,-
TH7II-Raid	Sockel478/Intel850	279,-
AOPEN		
AX37Pro	Sockel370/VIA266	135,-
AX4T	Sockel423/Intel850	239,-
MX3ST	FC-PGA/815E M-ATX	149,-
MX3W Pro-V	Sockel370/Intel 810 M-ATX	102,-
ASUS (alle ASUS-Motherboards mit UDMA100)		
A7A266/WA	SockelA/AMD M1647/M1535D (Sound)	179,-
A7A266/WOA	SockelA/M1647/M1535D	168,-
A7M266/WA	SockelA/AMD761 (Sound)	191,-
A7V133/WA	SockelA/VIA KT133A (Sound)	159,-
A7V133/WOA	SockelA/VIA KT133A	149,-
A7V266-E/WOR	SocketA/VIA KT266A (Sound)	217,-
A7V266/PA	SocketA/VIA KT266	193,-
CUV266/WA/LAN	(DDRAM / Sound)	179,-
CUV4X-C	FC-PGA/VIA694	118,-
CUV4X-E/WOA	FC-PGA/VIA694	130,-

ASUS (alle ASUS-Motherboards mit UDMA100)		EURO
P4T/WOL/WOA	Sockel423/Intel850	215,-
P4T-M LAN	Sockel423/Intel850 M-ATX	249,-
ELITEGROUP		
K7S5A	SockelA/SIS735 (LAN/Sound)	85,-
K7S5A	SockelA/SIS735 (Sound)	81,-
K7VTA 3	SocketA/VIA KT266(Sound/DDRAM)	89,-
P4ITA	Sockel423/850	189,-
P4VXAS	Sockel423/VIA VT8753(Sound)	125,-
P6VXAT	FC-PGA/VIA694X (Sound)	77,-
GIGABYTE		
GA-6VTX-E	FC-PGA/VIA694T	95,-
GA-7DX	SocketA/AMD761 (Sound)	158,-
GA-7DXR +	SocketA/AMD761 (Sound)	174,-
GA-7VTXE	SocketA/VIA KT266A AC97 (Sound)	139,-
GA-7VTXH	SocketA/VIA KT266A (LAN/Sound)	153,-
GA-7VTXP	SocketA/VIA KT266A	138,-

Umfassendes Multimedia-Software-Tool!

ROXIO WinOnCD Power Edition 5.0 W32 ML

CD-Recording-Software: für die Erstellung von Audio CDs aus WAV, MP3 und WMA Dateien
Art.-Nr. SFV3185 **€ 55,-**



DRUCKER

[Laser]

BROTHER		EURO
MFC-9060	Drucken/Faxen/Scannen/Kopieren	449,-
CANON		
LBP810		275,-
EPSON		
EPL-5900		399,-
EPL-5900 L		289,-
HP		
ColorJet 4550 **Farb-Laser**		2.455,-
Laserjet 2200DN		1.200,-
Laserjet 3200		761,-
Laserjet 4100		1.415,-
KYOCERA		
FS-1010		455,-
FS-3800		1.355,-
FS-3800N		1.676,-
LEXMARK (alle Modelle mit PostScript)		
E320		365,-
E322		459,-
C720 **Farb-Laser**		2.599,-
C750 **Farb-Laser**		3.783,-
Optra M412		839,-

LEXMARK (alle Modelle mit PostScript)		EURO
Optra T520		888,-
Optra T522		1.175,-
Optra T620		1.479,-
Optra T622		2.417,-
MINOLTA-QMS		
PagePro 1100 L	Laser	409,-
PagePro 4100 E	Laser	705,-
PagePro 4100 W	Laser	385,-

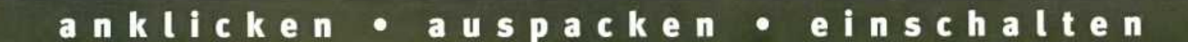
[Tinte]

CANON		EURO
S 200		79,-
S 300		143,-
S 450		143,-
S 500		189,-
S 800 Photo		429,-
S 820D		435,-
S 900		435,-
S 4500	DIN A3	378,-
S 6300	DIN A3	480,-
S 9000	DIN A3	575,-

Kinoatmosphäre zu Hause

PIONEER DCS-100

Ein funktionales Heimkino-System!
Mit dem Heimkino-System DCS-100 von Pioneer holen Sie sich die Kinoatmosphäre nach Hause. Ausgestattet mit DVD-Player, Receiver und Boxen bringt das DCS-100 Klang und Stimmung in Ihre vier Wände. Und auch das schicke Design kann sich sehen lassen.
Art.-Nr. DVE098 **€ 969,-**



anklicken • auspacken • einschalten

Avitos • Theodor-Heuss-Str. 18 • 35440 Linden
Fon: 01805-606065 (0,122 Euro/Min.) • Fax: 01805-606045 (0,122 Euro/Min.)



VIDEOS

PATCHES

TREIBER

TOOLS

SPECIALS

TOP-DEMO | MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

Obwohl die Ego-Shooter-Fans noch mitten im **Return to Castle Wolfenstein**-Fieber sind, zeichnet sich schon jetzt das nächste große Genre-Highlight ab: **Medal of Honor** von Electronic Arts. Einen riesigen Level des adrenalintreibenden Feuerwerks dürfen Sie bei uns schon jetzt durchspielen: Machen Sie sich zusammen mit Ihren Kameraden auf den Weg, um eine mörderische Geheimwaffe der Feinde auszuschalten ...



SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W	vorwärts gehen
S	rückwärts gehen
A	nach links ausweichen
D	nach rechts ausweichen
Shift	schleichen
[Leertaste]	springen
[linke Maustaste]	feuern
[rechte Maustaste]	zoomen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 450 MHz, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 700 MHz, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D, OpenGL
HD:	183 MB



AURYN QUEST

Wer hätte das gedacht: Nach mehreren Kino-Erfolgen mausert sich Fantasien-Retter Atreju mit **Auryn Quest** zum 3D-Jump&Run-Helden. In dieser spielbaren Demo wird per Rendersequenz zunächst die Vorgeschichte des Spiels erzählt. Danach erhalten Sie eine kurze Einführung in die Steuerung und dürfen zwei der Singleplayer-Levels Probe spielen. Dabei sind Sie unter anderem in unterirdischen Lavahöhlen unterwegs.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W	vorwärts bewegen
S	rückwärts bewegen
A	nach links bewegen
D	nach rechts bewegen
[Taste]	beschleunigen
[Leertaste]	springen
Maus	Blickwinkel verändern

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 450 MHz, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 700 MHz, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	156 MB



ELFENLAND (DVD)

Wenn einer eine Reise tut ... dann ist er möglicherweise in **Elfenland** unterwegs, dem erfolgreichen Fantasy-Strategie-Tabletop, das 1998 die begehrte Auszeichnung „Brettspiel des Jahres" abräumte. Die Probeversion von Sierras PC-Umsetzung dürfen Sie bei uns antesten: In der Demo ist der Singleplayer-Modus mit zwei von drei Singleplayer-Spielvarianten („Elfenland" und „Elfenwelt") enthalten.

SPIELSTEUERUNG (KOMPLETT PER MAUS)

Taste	Aktion
[linke Maustaste]	Icons etc. anwählen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 233 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 266 MHz, 64 MB RAM
3D-Unterstützung:	-
HD:	145 MB





INCOMING FORCES

Im 3D-Action-Spiel **Incoming Forces** gehören Sie nicht der menschlichen Rasse an, sondern müssen Ihren Heimatplaneten vor zerstörerischen Erdlingen schützen. In der Singleplayer-Mission steuern Sie ein mit Laserkanonen bewaffnetes Raumschiff und verteidigen eine befreundete Basis gegen die Mechs und Panzer der Invasoren. Eine Benchmark-Demo finden Sie zusätzlich auf der PC-Games-DVD.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W	beschleunigen
S	bremsen
←	nach links bewegen
→	nach rechts bewegen
Maustaste links	feuern

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 500 MHz, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 750 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	137 MB



MONOPOLY TYCOON (DVD)

Monopoly ist einer der Brettspiel-Klassiker schlechthin und kommt in geselligen Runden immer wieder auf den Tisch – nicht nur bei den Leuten aus der Schlossallee. Infogrames macht sich die Bekanntheit des Wirtschaftsspiels zunutze und bringt die PC-Version in den Handel. In dieser Demo dürfen Sie ein umfangreiches Tutorial durchspielen und im Einzelspielermodus gegen drei virtuelle Konkurrenten antreten.

SPIELSTEUERUNG (KOMPLETT PER MAUS)

Taste	Aktion
	Icons etc. anwählen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 233 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 266 MHz, 64 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	73 MB



FRITZ 7

Das königliche Spiel muss auch am PC kein mattes Vergnügen sein – das beweist die spielbare Demo-Version zu **Fritz 7**. Zwar treten Sie hier nicht gegen die preisgekrönten Schach-Routinen und Eröffnungsbibliotheken des Computer-Hirns „Fritz" selbst an, Sie können die bekannte Schachsimulation aber nutzen, um gegen ein menschliches Gegenüber zu spielen. Die Probefassung benötigt einen Internetzugang und bietet Ihnen neben besagten Online-Partien über die Portalseite Schach.de auch umfangreiche Lernhilfen an.

SPIELSTEUERUNG (KOMPLETT PER MAUS)

Taste	Aktion
	auswählen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 166 MHz, 32 MB RAM
Empfohlen:	CPU 233 MHz, 32 MB RAM
3D-Unterstützung:	-
HD:	42,5 MB

HOVERACE (DVD)

In der Demo-Version von **Hoverace** sind Sie mit einem von drei Charakteren und Ihren 3D-Gleitern unterwegs. Dabei dürfen Sie die Rennstrecke „Backyard" sowohl per Einzelrennen als auch im Meisterschaftsmodus unsicher machen. Unterwegs werden Boni eingesammelt – dazu gehören auch Waffen-Upgrades, mit denen Sie Ihre Gegner unter Beschuss nehmen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W	beschleunigen
S	bremsen
←	nach links bewegen
→	nach rechts bewegen
Strg	feuern

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 500 MHz, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 600 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	149 MB

TOP-DEMO | KREED TECH-DEMO (DVD)

Das von Burut Software entwickelte **Kreed** soll ein Ego-Shooter der nächsten Generation werden. Was man sich darunter vorstellen muss, zeigt diese Tech-Demo, die Ihnen die Leistungsfähigkeit der 3D-Engine näher bringt. Neben der begrenzten Spielbarkeit gibt es allerdings eine technische Einschränkung: Die vorliegende Software ist ausschließlich auf GeForce3-Grafikkarten lauffähig.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W	vorwärts bewegen
A	rückwärts bewegen
S	nach links bewegen
D	nach rechts bewegen
	feuern

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 800 MHz, 256 MB RAM; GeForce3
Empfohlen:	CPU 1000 MHz, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	GeForce3 erforderlich
HD:	171 MB



TOP-10-DEMOS

PLATZ	
1	Medal of Honor: AA (dt.)
2	Salt Lake 2002
3	Kreed (DVD)
4	Incoming Forces
5	Comanche 4
6	Stronghold Multiplayer (DVD)
7	Monopoly Tycoon (DVD)
8	Auryn Quest
9	Mechwarrior 4: Black Knight
10	Trainz

MECHWARRIOR 4: BLACK KNIGHT (DVD)

In dieser Multiplayer-Demo zum 3D-Action-Add-on **Mechwarrior 4: Black Knight** dürfen Sie drei Spielmodi ausprobieren: Im Modus „Absolute Attrition (Individual)" treten Sie in einer Art Free-for-all-Deathmatch gegen Ihre Mitspieler an. Denselben Modus gibt es auch noch für Teams. In der dritten und letzten Variante („Siege Assault") geht es darum, einen Stützpunkt zu zerstören bzw. zu verteidigen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
+	beschleunigen
-	bremsen
4	nach links bewegen
5	nach rechts bewegen
Enter	feuern

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 300 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 700 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	111 MB

CRY-ENGINE TECH-DEMO

Mittels dieser Technologie-Demo stellen die Entwickler des Action-Titels **X-Isle** ihre leistungsfähige **Cry-Engine** vor. Auch wenn man es aufgrund des Namens vermuten könnte: Das Ergebnis ist keineswegs zum Heulen. Sie werden in eine urzeitliche Flora und Fauna versetzt und kommen in den Genuss beachtlichen Detailreichtums. Spielbar ist die 3D-Kostprobe insofern, dass Sie einen Saurier durch das dargestellte Gebiet lenken dürfen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
↑	vorwärts bewegen
↓	rückwärts bewegen
←	nach links bewegen
→	nach rechts bewegen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 500 MHz, 256 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.000 MHz, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	125 MB

COMANCHE 4

Im vierten Teil der **Comanche**-Reihe dreht sich wieder alles um den gleichnamigen Kampfhubschrauber. In der Probefassung der Action-Flugsimulation dürfen Sie eine Einzelspielermission antesten. Ihre Hauptaufgabe ist es, die eigenen Inselstellungen vor feindlichen Invasoren zu schützen und deren Schiffe zu zerstören.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Leertaste	steigen
Strg	fallen
linke Maustaste	feuern
rechte Maustaste	Ziel auswählen
W	vorwärts fliegen
S	rückwärts fliegen
A	nach links ausweichen
D	nach rechts ausweichen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 600 MHz, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.000 MHz, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	95 MB

TOP-DEMO | SALT LAKE 2002

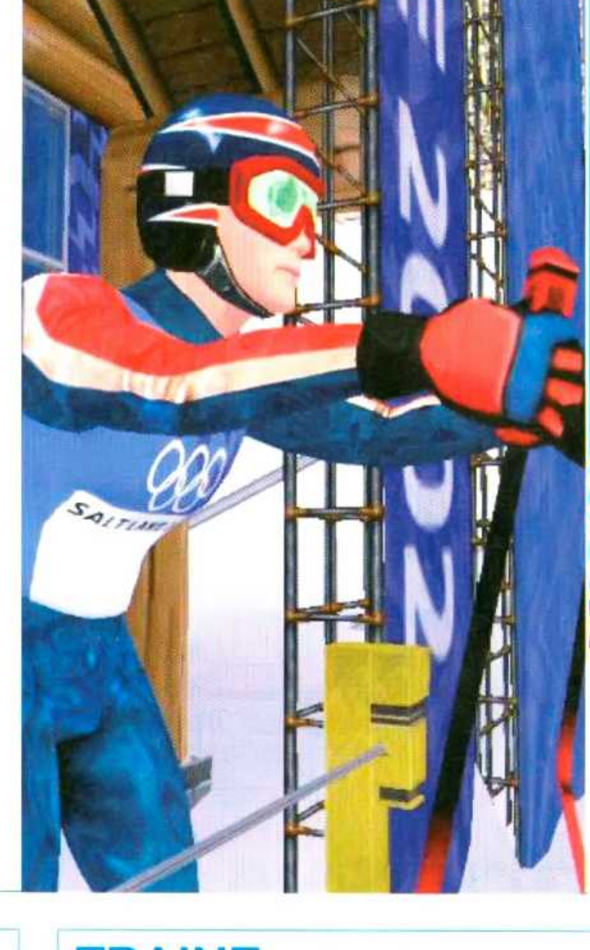
Assoziieren Sie die „Bretter, die die Welt bedeuten" mit einem Paar Ski? Dann kommt diese Demo, die Eidos passend zu den Olympischen Winterspielen präsentiert, für Sie goldrichtig. Sie dürfen sich hier per „Freeform Mode" im Alpin-Ski-Abfahrtslauf üben und anschließend im „Olympic Mode" und im „Tournament Mode" mit Konkurrenten messen. Wichtig: Die CD muss beim Spielen im Laufwerk liegen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
↑	nach oben steuern
↓	nach unten steuern
←	nach links steuern
→	nach rechts steuern
Y	Aktion 1 ausführen
A	Aktion 2 ausführen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 450 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 800 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	134 MB





SIM GOLF (DVD)

Wenn Sid Meier die Finger in einem Spiel hat, geht es meist darum, etwas aufzubauen – das können, wie in **Civilization 3**, ganze Kulturen sein oder auch Golfplätze. In dieser großzügig gehaltenen Demo dürfen Sie nicht nur bereits fleißig Kurse konstruieren, sie mit Grünzeug und Gebäuden bepflanzen und testen, sondern sogar als Meister Meier persönlich den einen oder anderen Schläger in die Hand nehmen.

SPIELSTEUERUNG (KOMPLETT PER MAUS STEUERBAR)

Taste	Aktion
linke Maustaste	auswählen, ausführen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 300 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 500 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	-
HD:	62 MB

TRAINZ

Modelleisenbahnen sind wieder in, wie zuletzt der **Train Simulator** von Microsoft gezeigt hat. Ein neues Schmankerl in Sachen Bahn kommt mit **Trainz** von Strategy First. In der Demo dürfen Sie bereits durch weitläufige Areale reisen und den Landschaftseditor des Spiels antesten. Außerdem im Lieferumfang der Probefassung: wichtige Fakten über die vier enthaltenen Züge.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
linke Maustaste	Bedienelemente auswählen
rechte Maustaste	Kameraposition verändern

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 400 MHz, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 733 MHz, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	85 MB

TUX RACER (DVD)

Auch wenn Tux der Pinguin das Maskottchen des Betriebssystems Linux ist: Diese Demo-Version ist auch unter Windows lauffähig – und hat es in sich: Ganze 13 Strecken des putzigen 3D-Rennspiels dürfen Sie mit dem Namensgeber ausprobieren und am Wettschlittern um den Heringspokal teilnehmen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Q	beschleunigen
A	bremsen
S	nach links lenken
D	nach rechts lenken

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 300 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 500 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	OpenGL
HD:	12,6 MB

Profi-Hardware zu gewinnen

Feudale Grafikkarten, Mainboards und 3D-Brillen: **PC Games verlost zusammen mit MSI edelste Zockerhardware.**

Unreal 2, **Doom 3**, **Mafia** und andere Grafik-Perlen stehen vor der Tür und werden viele Spieler dazu nötigen, ihre PC-Hardware wieder einmal aufzurüsten. Doch es geht auch eleganter: In diesem Monat verlost PC Games zusammen mit MSI Traum-Hardware im Wert von mehr als 3.200 Euro! Wie Sie gewinnen können? Einfach den umseitigen Teilnahmebogen für das Feedback zu **Return to Castle Wolfenstein (dt.)** ausfüllen und einschikken. Viel Glück!

Die Preise:

14x Profi-Hardware von MSI Technologies

4x MSI G3Ti200 Pro-TD



(JE CA. 250 EUR)

Als erste Grafikkarte von MSI verfügt die G3Ti200 Pro-TD über einen DVI-Ausgang zur Unterstützung von TFT-Monitoren. Der GeForce3-Ti-200-Chip von Nvidia sorgt für hohe 3D-Grafikleistung und bietet gleichzeitig die Unterstützung heißer DirectX-8-Features wie Pixel- und Vertex-Shader. Sie besitzt 64 MB DDR-Speicher (4 ns), einen S-VHS-TV-Ausgang, den erwähnten DVI-Anschluss und wird mit Videokabeln, Treibern, dem Tuning- Tool „MSI 3D!Turbo" sowie dem 3D-Spiel **Sacrifice** geliefert.

3x MSI G3Ti500 Pro-VTG



(JE CA. 440 EUR)

Diese GeForce3 Ti-500 hat es auf dem Kasten: 240 MHz Chiptakt, 64 MB DDR Speicher (3,8 ns und 250 MHz). Dazu gibt es einen TV-Ausgang, Video-Eingänge (Cinch und S-VHS) sowie Software zur Videoaufnahme und -bearbeitung. Treiber- und BIOS können Sie bequem per Internet updaten. Mit dem beigelegten Tool MSI 3D!Turbo können Sie die Grafikkarte auch übertakten und überwachen. Das Spiel **Sacrifice** liegt der Karte bei.

3x MSI Stereo Glasses



(JE CA. 50 EUR)

Diese 3D-Brille ermöglicht die faszinierende, realistische Darstellung von 3D-Welten in Spielen, die OpenGL und Direct3D verwenden. Besonders cool: die dreidimensionale Präsentation von Videos über die MSI-3D-Theater-Software. Sie gaukelt Ihnen eine echte Leinwand vor. So genießen Sie VCD/DVD-Filme in Fast-Kinoqualität! Die 3D-Brille ist für MSI-Grafikkarten geeignet, funktioniert aber auch mit jeder anderen, leistungsfähigen 3D-Grafikkarte mit Nvidia-Grafikchip.

4 x MSI SockelA-Mainboard K7N420



(JE CA. 200 EUR)

Diese Hauptplatine ist mit dem brandneuen nForce420D-Chipsatz von Nvidia ausgestattet. Mit ihr arbeiten alle SockelA-Prozessoren (auch Athlon XP) zusammen. Sie unterstützt bis zu drei Gigabyte DDR-SDRAM (Front-Side-Bus: 200/266 MHz), verfügt über fünf PCI-Steckplätze, eine Onboard-Soundkarte mit digitalem Ausgang sowie einen integrierten GeForce2-MX-Grafikchip. BIOS und Treiber können per Internet aktualisiert werden.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von MSI Technology GmbH und der COMPUTEC MEDIA AG.
- Einsendeschluss ist der 31. Februar 2002.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden.
- Ihre Angaben dienen PC Games zur Erstellung der Rubrik „Feedback" und werden garantiert nicht an Dritte weitergegeben.
- Die Preise werden unter allen Teilnehmern ausgelost. Die Antworten haben in keinem Fall Auswirkungen auf Ihre Gewinnchancen.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Nur ausreichend frankierte Sendungen nehmen an der Verlosung teil.

Schicken Sie den ausgefüllten Fragebogen an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Feedback „RtCW"
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

ZU IHRER PERSON

Wie alt sind Sie?
- ☐ Bis 16 Jahre
- ☐ 17 bis 20 Jahre
- ☐ 21 bis 29 Jahre
- ☐ 30 bis 39 Jahre
- ☐ 40 Jahre und älter

Ihr Beruf?
- ☐ Schüler
- ☐ Auszubildender
- ☐ Student ☐ Angestellter
- ☐ Leitender Angestellter
- ☐ Beamter ☐ Sonstiges

Name: ____________

Vorname: ____________

Anschrift: ____________

____

☐ **Ich habe Return to Castle Wolfenstein (dt.) nicht gespielt, möchte aber trotzdem am Gewinnspiel teilnehmen!**

Bitte benoten Sie die einzelnen Bestandteile von Return to Castle Wolfenstein (dt.) nach dem Schulnotensystem von 1 (Sehr gut) bis 6 (Unbefriedigend)!

Grafik .... ____
Animationen .... ____
Soundeffekte .... ____
Musik .... ____
Stabilität (Bugs) .... ____
Mehrspielermodus .... ____
Einzelspielermodus .... ____
Missionsdesign .... ____
Gestaltung der Innenräume .... ____
Gestaltung der Außenareale .... ____
Zwischensequenzen .... ____
Steuerung .... ____
Schwierigkeitsgrad .... ____
Story/Atmosphäre .... ____
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit .... ____
Verhalten der Computerfiguren (KI) .... ____

Haben Sie den Mehrspielermodus ausprobiert?
☐ Ja ☐ Nein, habe ich aber vor.
☐ Nein, interessiert mich nicht.

Welche Variante des Mehrspielermodus gefällt Ihnen am besten?
☐ Wolf MP (Multiplayer)
☐ Wolf SW (Stop Watch)
☐ Wolf CP (Capture Point)

Welche Karte des Mehrspielermodus finden Sie am schönsten?
☐ Beach Invasion ☐ Depot
☐ Village ☐ Das Boot
☐ Communique ☐ Assault
☐ Castle ☐ Destruction

Welche Rolle übernehmen Sie im Mehrspielermodus am liebsten? (1 Antwort möglich)
☐ Soldat ☐ Leutnant
☐ Sanitäter ☐ Ingenieur

Welche Rolle finden Sie am wenigsten attraktiv? (1 Antwort möglich)
☐ Soldat ☐ Leutnant
☐ Sanitäter ☐ Ingenieur

Welche Gegnertypen fanden Sie am besten? (1 Antwort möglich)
☐ Soldaten ☐ Elitewachen
☐ Zombies ☐ Supersoldaten
☐ Venom-Soldat ☐ Offizier

Achten Sie beim Mehrspielermodus primär auf Ihre eigene Punktzahl oder den Teamerfolg?
☐ Spiele für mich selbst
☐ Spiele für das Team
☐ Kommt auf das Team an
☐ Spiele nicht im Mehrspielermodus

Sind Sie Mitglied in einem Clan?
☐ Ja ☐ Nein, kein Interesse.
☐ Nein, zu schlecht.
☐ Nein, wäre ich aber gern.

Spielen Sie bevorzugt im LAN oder im Internet?
☐ LAN ☐ Internet
☐ Beides ☐ Weder noch

Welche Waffe/Waffengruppe hat Sie am meisten begeistert?
☐ Messer ☐ Pistolen
☐ Giftspritze ☐ Granaten
☐ Panzerfaust ☐ Flammenwerfer
☐ Maschinenpistolen
☐ Scharfschützengewehre
☐ Tesla-Gun

Welche Wertung hätten Sie Return to Castle Wolfenstein (dt.) gegeben?
☐ Über 90 % ☐ 85 % bis 89 %
☐ 80 % bis 84 % ☐ unter 80 %

Mit wie viel MHz ist Ihr PC getaktet?
☐ 500 MHz oder weniger
☐ Bis 800 MHz ☐ Bis 1.000 MHz
☐ Bis 1.200 MHz ☐ Mehr als 1.200 MHz

Welchen Grafikkarte besitzen Sie?
☐ GeForce 256 ☐ GeForce MX
☐ GeForce2 GTS ☐ GeForce2 Pro
☐ GeForce2 Ultra ☐ GeForce3
☐ Kyro II ☐ Radeon 32 DDR
☐ TNT Ultra ☐ Voodoo 3
☐ Voodoo 5 ☐ Andere
☐ Weiß nicht

In welcher Auflösung spielen Sie RtCW (dt.)?
☐ 640x480 ☐ 800x600 ☐ 1.024x768
☐ Noch höhere Auflösung ☐ Eine andere

Mussten Sie die Details in den Optionen reduzieren, um eine gute Performance zu erzielen?
☐ Ja, in erheblichem Maß
☐ Ja, geringfügig ☐ Nein

Würden Sie sich ein Add-on wünschen?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Weiß nicht

Würden Sie sich einen Nachfolger wünschen?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Weiß nicht

Finden Sie, dass die Atmosphäre in der deutschen Version aufgrund der Änderung in der Story weniger gut ausfällt als im Original?
☐ Nein, das passt super.
☐ Ja, die Story wirkt zu künstlich.
☐ Weiß nicht

Finden Sie Spiele, die im Zweiten Weltkrieg angesiedelt sind, generell problematisch?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Ist mir egal

Wie finden Sie die geskripteten Ereignisse?
☐ Sie unterbrechen den Spielfluss unnötig.
☐ Sie unterbrechen den Spielfluss, sorgen aber für Atmosphäre.
☐ Sie lockern das Spielgeschehen auf.

Suchen Sie nach allen Secrets ab oder folgen Sie den Levelzielen so schnell wie möglich?
☐ Suche jede Ecke der Karte ab
☐ Hetze so schnell wie möglich durch die Levels
☐ Kommt auf die Tagesform an

Wie finden Sie die Dauer des Einzelspielerparts?
☐ Zu kurz ☐ Zu lang
☐ Genau richtig

Wie finden Sie den Schwierigkeitsgrad des Einzelspielerparts?
☐ Zu leicht ☐ Zu schwer
☐ Genau richtig
☐ Von Mission zu Mission anders

Wie fanden Sie die Menge an Munition, Power-ups und Health-Packs in den Missionen?
☐ Zu viel ☐ Zu wenig
☐ Genau richtig ☐ Weiß nicht

Haben Sie auf Cheats oder andere Lösungshilfen zurückgegriffen?
☐ Ja, regelmäßig
☐ Ja, einige Secrets habe ich nicht gefunden.
☐ Nein - ich doch nicht!
☐ Nein, war mir sowieso zu leicht.

Würden Sie sich Mods, z. B. für Spielmodi wie Deathmatch und Capture the Flag, wünschen?
☐ Ja, auf alle Fälle
☐ Wäre ein netter Bonus
☐ Nein, die vorhandenen Spielmodi reichen mir.
☐ Mir egal, spiele sowieso kein Multiplayer

Welche der folgenden Action-Spiele besitzen Sie? (mehrere Antworten möglich)
☐ Aliens vs. Predator 2
☐ Aquanox ☐ Deus Ex
☐ Ghost Recon ☐ Half-Life (dt.)
☐ Half-Life: Counter-Strike
☐ Medal of Honor: Allied Assault
☐ No One Lives Forever
☐ Operation Flashpoint
☐ Red Faction ☐ Undying
☐ Serious Sam: The Second Encounter
☐ Unreal Tournament

Auf welches der folgenden Action-Spiele warten Sie am sehnlichsten?
☐ Breed ☐ Chaser
☐ CS: Condition Zero ☐ Deus Ex 2
☐ Doom 3 ☐ Duke Nukem Forever
☐ Grand Theft Auto 3 ☐ Halo
☐ Hitman 2 ☐ Jedi Outcast
☐ Kreed ☐ Mafia
☐ Unreal 2 ☐ Yager
☐ Y-Project ☐ Ein anderes

☐ **Ja, ich möchte zusätzlich eines von zehn Spielepaketen gewinnen und nehme daher an der „ADward"-Wahl teil.**

Welche Anzeige gefällt Ihnen in der aktuellen Ausgabe am besten?
Motiv: ____________
Inserent: ____________
Seite: ____________



Get it now!

Egal, ob Sie etwas kaufen, tauschen oder verkaufen wollen: Mit einer Anzeige in unserem großen Kleinanzeigenmarkt liegen Sie richtig!

Coupon: **Gewerblich Anzeigen**

Name/Firma

Ansprechpartner

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Telefon

Fax

E-Mail

Datum/Unterschrift

ÜBER 1,4 MILLIONEN LESER IM MONAT (AWA 01) ERREICHEN SIE IM KOMBI MIT DER PC ACTION

Folgende Anzeigenformate bieten wir Ihnen an:

- ❑ Format 1: 45 x 45 mm, € 350,-
- ❑ Format 2: 92 x 45 mm, € 630,-
- ❑ Format 3: 92 x 90 mm, € 960,-
- ❑ Format 4: 92 x 180 mm, € 1.600,-

FORMAT 1: 45 x 45 mm, € 350,-

FORMAT 2: 92 x 45 mm, € 630,-

FORMAT 3: 92 x 90 mm, € 960,-

FORMAT 4: 92 x 180 mm, € 1.600,-

Haben Sie sich entschieden? Kreuzen Sie einfach Ihr Wunschformat an und faxen Sie diese Vorlage an uns. Wir setzen uns dann mit Ihnen in Verbindung.

Hierbei handelt es sich um ein Kombipaket: Anzeigen werden auch in PC Action geschaltet.

Alle Preise sind netto-netto und verstehen sich zzgl. gesetzlicher Mehrwertsteuer.

Senden Sie diese Vorlage an:

COMPUTEC MEDIA AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Fax: +49 (0)911-2872-241

Bei Rückfragen stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung:

COMPUTEC MEDIA AG, Abteilung: Anzeigen
Sascha Schindlmeier E-Mail: sascha.schindlmeier@computc.de
Jasmin Davis E-Mail: jasmin.davis@computec.de
Dr.-Mack-Straße 77 • D-90762 Fürth
Direct: +49(0)911-2872-105
Fax: +49(0)911-2872-241
www.computec.de

- Es dürfen keine indizierten Spiele, Raubkopien oder Boot-Chips angeboten werden. Anzeigen mit entsprechendem Inhalt werden nicht veröffentlicht.
- Es werden keine Anzeigen veröffentlicht, in denen indizierte Spiele mit verändertem Namen erwähnt werden.
- Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte.
- Jede private Kleinanzeige kostet € 5,-. Dieser Betrag muss in bar oder als Scheck beigelegt werden. Briefmarken können leider nicht akzeptiert werden.
- Es werden nur Kleinanzeigen veröffentlicht, in denen die Adresse und Telefonnummer einwandfrei zu lesen ist. Bei Unklarheiten muss zum Schutz anderer Personen auf einen Abdruck verzichtet werden.

4 ZEILEN PRIVATE ANZEIGEN FÜR NUR 5 EURO WERDEN IN „PC GAMES", „PC ACTION" UND „PC GAMES ONLINE" VERÖFFENTLICHT

Coupon: **Private Kleinanzeigen**

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von PC GAMES und PC ACTION den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

- ❑ **Suche**
- ❑ **Verkaufe**
- ❑ **Tausche**
- ❑ **Clubs**
- ❑ **Sonstiges**

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben, inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich! Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze. **€ 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei.** Bitte keine Briefmarken!

Name

Anschrift

Datum/Unterschrift

Schicken Sie den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA, Kennwort: Kleinanzeigen, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adressen werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander bearbeitet.

Leser fragen, PC Games antwortet

Augenöffner

*Vorab ein dickes Lob an euch für die mal wieder gelungene Ausgabe! Besonders gefallen hat mir aber der Artikel über die **Anno 1503**-Crew. Wer hätte das gedacht, dass der Aufwand für so ein Spiel dermaßen groß ist. Ganz zu schweigen von den Kosten. Solche Berichte solltet ihr öfter bringen, denn so ist für die meisten zu erkennen, was denn überhaupt für eine Arbeit dahinter steckt. Hier wurden natürlich auch weitere Aspekte sichtbar: Ja, das sind doch Menschen, die mit sehr viel Liebe und Arbeit an so einem Game sitzen, einige vernachlässigen sogar ihr Privatleben, um so ein Projekt fertig zu stellen! Da stehen doch auch Familien dahinter, also entsprechende Existenzen. Es sollte also nur fair sein, dieses oder ein anderes Produkt zu kaufen und nicht einfach zu kopieren. In den Zeiten der Anonymität wird doch gerne mal Software weitergereicht, ohne zu bedenken, dass man die Mitarbeiter beklaut! Ich möchte nicht daran Schuld sein, dass die vorgestellten Mitarbeiter irgendwann arbeitslos sind. Wer stellt dann die nachfolgenden Spiele her? Wer arbeitet gerne umsonst? Sicher keiner! Tut das diesen Menschen nicht an! Wenn ein Spiel gut ist, sollte es gekauft werden, seid so ehrlich. Wer den Artikel durchliest und dann mit gutem Gewissen sagt: „Ich kopiere trotzdem!“, dem ist nicht mehr zu helfen.*

OLIVER RIVERA, PER E-MAIL

Wohin mit den Ideen?

Ein Freund und ich wollen mit einer neuen Spiele-Idee an verschiedene Computer-Spielefirmen herantreten. Leider haben wir auf den jeweiligen Homepages nur die Support-E-Mail-Adresse oder ein Webformular gefunden, jedoch keinen konkreten Ansprechpartner. Können Sie uns für die jeweiligen Firmen einen Link oder Ansprechpartner per E-Mail geben?

ALEXANDER LAZIC, PER E-MAIL

Der Ansprechpartner variiert von Firma zu Firma. Mal ist es der Entwicklungsleiter, mal ein Product Manager, mal die Geschäftsführung höchstpersönlich. Unser Tipp: Einfach anrufen, einen Brief oder eine E-Mail schreiben und sich nach dem zuständigen Mitarbeiter erkundigen. Adressen und Telefonnummern können Sie online bei www.pcgames.de recherchieren oder auf den Websites der Hersteller nachschauen. Die großen und bekannten Hersteller und Studios arbeiten ausgesprochen professionell und behandeln Ihre Einsendung vertraulich. Unser Tipp: Versuchen Sie es am besten bei den bekannten deutschen Studios (Jowood, Sunflowers, Phenomedia usw.) – von den großen Anbietern wie Take 2, Activision, Eidos oder Infogrames entwickeln nur wenige in Deutschland (etwa Electronic Arts oder die Ubi-Soft-Tochter Blue Byte).

Wir können nur billig

*Auf Seite 111 haben Sie geschrieben, dass **Eurofighter Typhoon** nun zu den Classics zählt, also jetzt nur noch 15 Euro kosten würde. Heute war ich deswegen extra in der Stadt. Dort kostete das Spiel aber weiterhin zwischen 69,90 und 89,90 Mark. Stimmt das, was Sie geschrieben haben, nun oder nicht? Wie ist das geregelt? Müssen Geschäfte das dann billiger machen (bei Zeitschriften wird der Preis den Händlern ja auch vorgegeben) oder kann es sein, dass die Geschäfte noch keine Lust haben, es billiger zu machen?*

FRANK SCHWARZ, PER E-MAIL

Wie Ihnen, Herr Schwarz, geht es vielen Lesern: Auch wir erleben es bei unseren Stichproben immer wieder, dass manche Anbieter die offiziellen Preissenkungen erst mit Verzögerung an die Kunden weitergeben. Aktuelle Beispiele aus deutschen Kaufhäusern: **Anno 1602** für 40 Euro, **Starcraft** für 30 Euro oder **Age of Empires 1** (!) für 45 Euro. 90 Mark (umgerechnet 46 Euro) für **Eurofighter Typhoon** verlangen allenfalls Anbieter, die ihre Restposten an uninformierte Kunden (also Nicht-PC-Games-Leser) verschachern wollen.


Action | Test

Eurofighter Typhoon

Noch vor der Bundeswehr dürfen Sie Einsätze in Europas Wunderjäger bestreiten - ganz simpel und actionreich.

Gunman Chronicles

Gunman Chronicles vereint Rätsel und Kämpfe in bester Half-Life-Manier.

DEN PREIS WERT Mit dem Classics-Symbol weist PC Games auf Preissenkungen hin.

Gemeinsamkeiten

Bitte teilt eure Adventure-Rubrik auf in „Adventures“ und „Rollenspiele“. Das sind zwei grundlegend verschiedene Rubriken (Sport und Action schmeißt ihr ja auch nicht zusammen).

ROBERT BRAUN, PER E-MAIL

Leider erscheinen weder im einen noch im anderen Unter-Genre genügend Spiele, die eine eigene Rubrik rechtfertigen würden. Außerdem: Adventures und Rollenspiele haben mehr gemeinsam, als es den Anschein hat – etwa eine umfangreiche Story, viele Dialoge, knifflige Quests beziehungsweise Puzzles sowie ausgefeilte Figuren.

Spiele = Kunst?

*Ich habe gerade die Kolumne zu **Return to Castle Wolfenstein (dt.)** und Nazi-Insignien in Film und Spielen gelesen. Dieses Thema muss man sehr differenziert betrachten, da erst viele Teilaspekte hier das ganze Bild ergeben. (...) Ich würde nicht so weit gehen, Computerspiele als Kunst zu bezeichnen. Gerade bei First-Person-Shootern habe ich da meine Probleme. (...) Dass **Return to Castle Wolfenstein** die Welt des Krieges zumindest stellenweise ebenso eindringlich darstellt wie zum Beispiel **Der Soldat***





AUSGEBOOTET Die schlichte Silent-Hunter-2-Optik sorgt für Zündstoff.

James Ryan stimmt durchaus, aber ist es deshalb schon Kunst? Ich meine, nein. Realismus ist noch nicht Kunst. (...) Ich bin durchaus dafür, dass (die englische Version von) ***Return to Castle Wolfenstein*** *verboten bleibt. Aber nicht, weil man Hakenkreuze sehen kann, sondern weil das Bild des Naziregimes verfälscht dargestellt wird. Und dass der Zoll indizierte Spiele aus dem Verkehr zieht, kann man doch nur begrüßen. Da sieht man mal, wie sehr auf Zack die Jungs sind. Wenn man etwas Illegales importieren will, muss man sich nicht wundern, wenn man es nicht durch den Zoll kriegt.* MARTIN SCHLÖMER, PER E-MAIL

Und was ist Ihre Meinung? Dass das Thema die Gemüter erregt, zeigen die vielen Zuschriften. Schreiben Sie an chefredaktion@pcgames.de oder an die bekannte Postadresse (siehe Impressum).

Unreal 2 komplett

Ich wollte euch ein großes Lob für eure Zeitschrift aussprechen, auch wenn ich einige zusätzliche Infos in eurer letzten Ausgabe vermist habe, wie zum Beispiel eine KOMPLETTE Waffenaufzählung im Artikel zu ***Unreal 2*** *oder eine Gegnerübersicht (ich hoffe doch, dass es mehr Gegner gibt als Skaarj und die Mercenary-Einheiten).* CHRISTOPH KEMPER

Ein paar Überraschungen will sich das **Unreal 2**-Team noch für die nächsten Wochen und Monate vorbehalten. Deshalb wurden noch nicht alle Waffen und Gegner enthüllt. Was bekannt war und ist, steht grundsätzlich im Artikel.

Still-Stand

Was da bei ***Silent Hunter 2*** *getestet wurde, nichts für ungut, sehr geehrter Herr Wagner, ist meiner bescheidenen Meinung nach eine Frechheit. Dieses Spiel, auf das eine riesige Fangemeinde seit Jahren wartet, in ein paar wenigen Zeilen abzuhandeln, und dann auch noch mit einer 53er-Wertung – wirklich eine Verarsche. Tut mir Leid, es so deutlich sagen zu müssen, aber ich vermute schon fast, Sie haben da ein anderes Spiel getestet und bewertet. Die Grafik ist für eine solche Simulation mehr als ausreichend, und wenn man bedenkt, durch wie viele Hände das Spiel wegen diverser Publisher-Wechsel gereicht wurde, bis es endlich, nach ca. zwei Jahren, den heimischen PC ziert, dann kann man mit dem Ergebnis wirklich zufrieden sein.* LOTHAR REINELT, PER E-MAIL

Für die Bewertung kann es natürlich keine Rolle spielen, wie viele Publisher das Spiel betreut haben, wie lange daran entwickelt wurde und welches Budget zur Verfügung stand. Letztendlich entscheidend ist der Spielspaß – und da ist unserer Meinung nach bei **Silent Hunter 2** weit mehr möglich. Das beklagen auch viele Leser, die von **Silent Hunter 2** – genauso wie wir – enttäuscht waren. Das oft geäußerte Argument, die Grafik sei für eine Simulation/für ein Rundenstrategiespiel/für ein Rollenspiel doch völlig ausreichend, können wir nicht teilen. Während sich etwa das Strategie-Genre deutlich weiterentwickelt hat, sieht **Civilization 3** nicht wesentlich besser aus als **Civilization 2** vor fünf Jahren. Erst recht im Bereich Präsentation und Atmosphäre hat **Silent Hunter 2** erheblichen Nachholbedarf.

RAM sei Dank

Ist es möglich, dass bei den Hardware-Empfehlungen im Testcenter immer etwas übertrieben wird? Beispiel: ***Battle Realms*** *(empfohlen: Pentium III 750, 128 MB RAM). Es läuft auf meinem PC (Pentium III 500, 256 MByte RAM, GeForce 2 MX 400), aber mit allen Details, in 1.024x768 sehr flüssig!* STEFAN GIRLICH, PER E-MAIL

Im Falle von **Battle Realms** macht's der Hauptspeicher – im Leistungs-Check steht zu lesen: „Wichtig ist (...) ein gut ausgestattetes RAM-Paket: Bei weniger als 128 MB Hauptspeicher kommt es beim Spiel gelegentlich zu Nachladezeiten". Da Sie Ihrem PC großzügige 256 MB RAM spendiert haben, läuft **Battle Realms** auch mit dieser CPU ruckelfrei.

In Scheiben oder am Stück?

Im Editorial der Ausgabe 02/02 steht, dass ihr ***Medal of Honor: Allied Assault*** *deshalb testen konntet, weil „die letzten Seiten früher das Haus verlassen als der vordere – aktuellere – Teil des Heftes". Wie muss man sich das denn vorstellen? Druckt die Druckerei das Heft nicht „am Stück"?* HELGE STERN, PER E-MAIL

Aufgrund des Druckverfahrens, der hohen Auflage von PC Games und der aufwendigen Produktion (Klebebindung, CD/DVD-Beilage, hochwertiger Umschlag) wird das Heft in mehrere so genannte Bögen unterteilt und – vereinfacht gesagt – „von hinten nach vorne" fertig gestellt. Die Ankündigung fürs nächste Heft wird mehrere Tage vor den News und Vorschauberichten im Aktuell-Teil geschrieben und gelayoutet. Auch der Druck erfolgt bogenweise; am Schluss werden die fertigen Bögen mit den CD-/DVD-Beilagen und dem Umschlag zusammengeführt.

ROSSIS RUMPELKAMMER

R. Rossi

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT

Die Technik macht gewaltige Fortschritte – leider nicht in allen Bereichen.

Die meisten unserer Leser haben ein Hobby – den Computer. Ein Glück. Computer werden nämlich immer besser und immer schneller. Eine Tatsache, die nicht jedes Produkt für sich beanspruchen kann. Als anerkannter Fachmann für Straßenverkehr (in Flensburg nennt man mich „den Dalmatiner") beobachte ich seit langem eine erschreckende Entwicklung. Ist euch eigentlich schon aufgefallen, dass die Autos in den letzten Jahren immer unsicherer werden (sie werden auch kleiner, aber das ist ein ganz anderes Problem)? Das fängt schon bei den Reifen an, die von Jahr zu Jahr mehr Profil haben müssen, um einer drohenden Anzeige zu entgehen. Sicherheitsgurte, Airbag, ABS und ESP sind inzwischen ja schon obligatorisch. Alte Autos konnte man noch ohne die aktive Mithilfe von ABS und Bremsassistent zum Stehen bringen. Und ich rede jetzt nicht von den ausgelutschten Wannen meiner Jugend, bei denen man schon drei Blocks vor dem Ziel bremsen musste, um die Karre rechtzeitig anzuhalten. Autobahnabschnitte, die früher noch ohne Tempolimit und ohne Gefahr für Leib und Leben befahrbar waren, sind jetzt vierspurige Rennstrecken, die jedoch – wegen der gefährlichen, neuen Autos – den Verkehr bei 120 km/h ausbremsen müssen. Ich vermute inzwischen – und die Optik heutiger Autos scheint mir Recht zu geben –, dass alle Autos mittlerweile von Ingenieuren entworfen werden, welche alle von derselben Firma geklont worden sind.

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG / PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Webcams

Hallo ihr!

*Also, ihr müsst mit euren Webcams noch üben. Von dir bekomm ich immer ein Bild mit einem Männchen, bei Thomas Weiß ist es der lila Man aus **Tonic Trouble** und bei Rüdiger bekomm ich immer dasselbe, obwohl er online ist. Die einzigen vernünftigen Bilder kommen von Jürgen Melzer.*

GRÜSSE, ANDREAS RINK

Hey – was erwartest du? Unser Budget lässt es momentan leider noch nicht zu, Naomi Campbell zu engagieren und vor unseren Webcams auf und ab laufen zu lassen. Wir müssen halt alle ein wenig improvisieren! Dabei bemühe ich mich, jeden Tag etwas Neues auf meiner Webcam zu zeigen. Ab und zu lasse ich mich auch im Chat überreden, mit meiner Webcam einen Rundblick durch die Redaktion zu präsentieren. Unser Rüdi zeigt entgegen deinen Aussagen auch nicht immer dasselbe Bild. Er bewegt sich so schnell, dass dies die Cam nicht darstellen kann. Extra wegen dir werden wir ihn jetzt nicht auf Valium setzen. An dieser Stelle sei erwähnt, dass Rüdi seinen Schreibtisch nur verlässt, um einem menschlichen Bedürfnis nachzugehen. Gelegentlich tragen wir ihn auch weg, wenn er ohnmächtig geworden ist. Und was soll das bedeuten, die einzig vernünftigen Bilder kämen von Jürgens Kamera? Wenn vor der meinen ein Spiel prangt mit der Aufschrift „zu verschenken" – ist das etwa nix?

Hallo

Sehr geehrter Herr Rosshirt!

Ich möchte Sie und Ihr PC-Games-Team recht freundlich darauf hinweisen, dass man Hallo nicht mit einem l, sondern mit zwei schreibt. Ich bitte Sie, Ihren Fehler das nächste Mal zu korrigieren.

MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN: JOHNNY BAUMERT

Werter Herr Baumert,

vielen Dank für Ihre überaus aufschlussreiche Belehrung. Gleich zur Einführung möchte ich betonen, dass mein Job keineswegs die Korrektur der Rechtschreibfehler implementiert – dafür unterhalten wir ein Lektorat, das Ihre Erkenntnis wie ein Blitzschlag treffen wird. Ebenso wird besagter Schlag unsere Aktionäre treffen, wenn sie nun erfahren müssen, dass es sich bei der PC Games um „mein" Team handelt, aber das nur am Rande. So sehr wir Sie auch als aufmerksamen Leser schätzen, haben wir es bisher dennoch unterlassen, Sie explizit zu grüßen. Jetzt aber im Ernst: Leider sind in unserer Branche diese lästigen Anglizismen nahezu eine Pflichtübung und unvermeidlich. Und aus diesem Grund handelt es sich bei besagtem Wort „Halo" auch nicht um eine nachlässig geschriebene Grußformel, welche den Argusaugen unseres Lektorats entging, sondern um ein englisches Wort, welches spontan mit „Heiligenschein" zu übersetzen wäre und sich auf ein Spiel gleichen Namens von Microsoft bezieht.

Kostenfrage

Warum ist die PC Games in anderen Ländern teurer als in Deutschland?

MIKE (GRIECHENLAND)

Hatten wir das nicht schon mal? Naja – seit der Einführung des Euro sieht man es aber auch so schön. Die PC Games ist in anderen Ländern aus exakt demselben Grund teurer, aus dem etwas, das 20 Zentimeter lang, drei Zentimeter dick ist und Frauen verrückt macht (eine Packung Toblerone), bei uns teurer ist als im Herstellerland. Der Transport ist hierbei ein entscheidender Kostenfaktor. Zu Preisunterschieden kann es dann auch noch durch verschiedene Steuersätze kommen. Speziell in deinem Fall kommt noch hinzu, dass bei der Auslieferung deiner Games fünf Brieftauben unterwegs verhungerten. Wenn du Geld sparen willst, kann ich dir nur raten, ins schöne Belgien zu ziehen, wo es nicht nur eine preiswertere PC Games, sondern auch das berüchtigte Kirschbier gibt. Zwar zahlst du dann immer noch ein wenig mehr als in Deutschland, aber nach dem dritten Glas hast du das vergessen.

Vorwurf

Hallo Herr Rosshirt,

bei der letzten PC Games blieb mir wirklich das Lachen im Halse stecken. Da ich selbst Pole bin, finde ich solche Bemerkungen über arbeitslose Polen alles andere als lustig. Ich ersuche Sie hiermit, derartige volksverhetzende Bemerkungen über Polen künftig zu unterlassen.

K.P.

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

Lieber Herr K.P.,

darf ich Sie bitte daran erinnern, dass Humor nur funktioniert, indem man einen Scherz „auf Kosten anderer“ macht. Humor braucht eben immer ein Opfer – das habe ich nicht erfunden, das liegt in der Natur der Sache und ist an sich keineswegs verwerflich. Ich schrecke bestimmt nicht davor zurück, meine Person als Zielscheibe zu nehmen, jedoch ist dies alleine auch nicht seitenfüllend. Natürlich könnte ich künftig Ihre Landsmänner nicht mehr erwähnen, meine geliebten Österreicher auch nicht mehr – keine weiteren Scherze mehr über Frauen und konsequenterweise auch nicht mehr über Männer. Wenn man die Liste weiterführt, bleibt niemand mehr übrig. Leute wie Schmidt und Raab werden arbeitslos und die Welt, meiner Meinung nach, ärmer. Sind wir doch ehrlich – nicht Leute wie ich sind es, die volksverhetzend wirken. Viel mehr Angst sollte man vor Menschen haben, die keine Scherze machen. Zudem würde ich mir nie herausnehmen, zu behaupten, die meisten Polen wären arbeitslos. Polen sind überall in allen Berufen anzutreffen und ein Pole hat es sogar geschafft, einen begehrten Job im Vatikan zu erhalten!

Die Nummer

Hi Rainer,

in der PC Games 12/2001 war auf Seite 167 eine Anzeige von ***FHM****. Ich wollte dich nur fragen, ob du mir vielleicht die Adresse und Telefonnummer der Dame in dem orangefarbenen Bikini geben kannst? Die sieht nämlich ziemlich scharf aus. Noch besser wäre, wenn du mir gleich eine Verabredung mit ihr verschaffst. Da du ja sicher Kontakte hast, ist das für dich kein Problem, oder? Als Dankeschön würde ich dich dann zu einem Bier einladen.*

BIS BALD, MICHAEL

Du bist wirklich lustig! Wenn ich derartige Beziehungen hätte, würde ich bestimmt nicht diesen Job machen, und wenn ich so jemanden wie besagte Dame herbeizitieren könnte, hätte ich auch garantiert etwas Besseres vor, als mit dir um einen Krug schales Bier herumzusitzen. Ich müsste mir um meinen Geisteszustand ernsthafte Gedanken machen, würde ich dir die Nummer einfach so überlassen. Ergo: Jeder Fuchs muss seinen Hasen selber fangen und dir täte es gut, deine Wünsche nicht im Randbezirk des Größenwahns anzusiedeln.

Völkerverständigung

Holländer, Österreicher und sogar Schweizer haben das „Vergnügen“, in den Leserbriefen berücksichtigt zu werden. Jedoch was ist mit den Italienern, gibt es doch in Südtirol eine große Anzahl an PC-Games-Fans. Und dabei gibt es bei uns so viele interessante Dinge, über die es sich zu schreiben lohnt, wie zum Beispiel Apfelbäume. Jedes Mal, wenn ich einen Apfel sehe, kommt mir der leichte Gedanke an Selbstmord. Apropos Selbstmord: Südtirol hat die höchste Selbstmordrate Europas.

IN DIESEM SINNE, ALLES GUTE UND TSCHÜSS VON ANDILECHUCK

Da ich bisher Südtirol nie erwähnt habe, kann ich also keine Schuld an der Selbstmordrate dort haben, oder? Warum deine Landsleute bei mir nie vorkommen, ist schnell erklärt: weil sie sich nicht melden! An der Verfügbarkeit unseres Magazins kann es nicht liegen. An allgemeinem Analphabetentum auch nicht – ich habe in Italien Menschen lesen gesehen. Also bleibt nur eine Lösung: Die Italiener hassen mich. Okay – das tun einige Österreicher auch, aber die tun es auf eine sehr liebenswerte und kommunikative Art, die ich eigentlich nicht missen möchte. Also, was hab ich den Italienern getan?

Der Olm

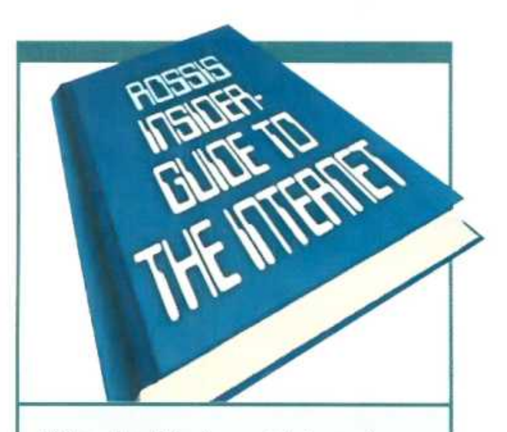
Sehr verehrter Rossi,

hiermit lege ich allerschärfstens Protest gegen deine „Hetzkampagne“ gegen die Gattung des Proteus Anguinus, auch als Grottenolm bekannt, ein. Die Grottenolme sind selten und sollten auf keinen Fall erschreckt werden. Und schon gar nicht vom Herrn Ötzi. Die possierlichen Tiere kommen sowieso nur an einigen wenigen Orten Europas vor, nämlich in Jugoslawien und Norditalien. Übrigens können diese Schwanzlurche bis zu 100 Jahre alt werden! Mit freundlichen Grüßen,

(LONC)

Nichts liegt mir ferner, als gegen die Olme zu hetzen! Zwar sind sie unsäglich hässlich, aber das ist noch lange kein Grund, das verbindet uns eher, allerdings bin ich mir nicht ganz sicher, ob ich deren Alter erreichen kann. Laut glaubwürdigen Aussagen soll DJ Ötzis Musik durchaus erträglich sein – 0,8 bis 0,9 Promille vorausgesetzt. Da Olme im Normalfall kaum an alkoholische Getränke kommen, fällt diese Möglichkeit für sie leider aus. Ich bin mir auch keineswegs sicher, ob Alkoholkonsum einer steigenden Olm-Population dienlich wäre. Wie reagiert denn ein Olm mit Schwips? Vermutung: Der Schwanzlurch wird zum Schlapplurch.

ROSSIS RUMPELKAMMER



Wer der Meinung ist, seine Homepage würde in meinem Guide auch nicht weiter auffallen, möge sich mit seinem Bestechungsvorschlag bei mir melden.

HTTP://139.142.198.104/MAIN.ASP
Die Homepage von „Makai Media" ist immer wieder gut, wenn Langeweile aufkommt. Hier findet ihr neun Flash-Spiele, deren Qualität zwar alles andere als hochwertig ist, aber die alleine wegen ihres originellen Inhalts immer wieder dazu taugen, um eine Stunde totzuschlagen. Mein persönlicher Tipp: „Juggle Mania"!

HTTP://WWW.GUTEZAEHNE.DE/GERAEUSCH.HTM
Eine Seite für Leute mit starken Nerven. Hier findet ihr „nur" Geräusche. Und zwar nahezu alle, die so in einer Zahnarztpraxis anfallen. Bis auf das leise Wimmern der Patienten und das Rascheln von Scheinen handelt es sich um eine sehr vollständige Sammlung. Die Geräusche der Zahnmedizin sind im MP3-Format erstellt und mit Kunstkopfstereophonie aufgenommen. Ich empfehle, die Geräusche über einen Kopfhörer anzuhören.

HTTP://WWW.BAUCHVERGLEICH.DE





DER BAUCHVERGLEICH IM INTERNET!

„Bauchvergleich.de" ist eine Seite, die mir privat sehr am Herzen liegt. Nicht, dass diese Seite nun sonderlich informativ wäre, aber für Männer war es ja schon immer etwas ganz Existenzielles, wer den Größten hat. „Bauchvergleich.de" macht endlich Schluss mit den Zweifeln!

Finanzfrage

Halli hallo hallöle, Rainer „Anton" Rosshirt!

Als ich mir als treuer Leser und Abonnent schon am Samstag im alten Jahr eure super Zeitschrift zu Gemüte führen durfte, stach mir in deinem Anfangskommentar doch etwas ins Auge. Bleibst du etwa deinem Grundsatz, dein Gehalt grundsätzlich klein zu schreiben, nicht treu? Oder fällt Gehaltsabrechnung nicht in diese Kategorie? Ich hoffe, du klärst das Missverständnis auf!

MFG KREON

Dabei handelt es sich keineswegs um ein Missverständnis. Natürlich schreibe ich gehalt weiterhin klein (es hat sich zwischenzeitlich auch nichts daran geändert), aber diese Regelung betrifft nicht das Wort „Gehaltsabrechnung", was natürlich groß geschrieben wird, da ja in meiner Gehaltsabrechnung auch die STEUER ausgewiesen wird.

Smart

Hey da,

keine abfälligen Bemerkungen über mein Auto! Ich behaupte ja auch nicht, Sie fahren nur Motorrad, um Ihren Neigungen, sich im engen Leder-Outfit zu zeigen, nachgehen zu können, ohne die entsprechenden „Studios" und „Clubs" aufsuchen zu müssen. Ich habe mal übers Wochenende einen Smart gefahren und konnte ihn danach nicht mehr hergeben – es ist fast so, als wenn man ein Haustier in Pflege nimmt.

GRUSS: DAS „CH4 LUDER"

Oha – woher wissen Sie von meinen Neigungen? Was hat mich verraten? Allerdings kann ich Ihr Argument mit dem Haustier schon sehr gut nachvollziehen. Das Autolein hat wirklich etwas Herziges an sich, obwohl mir spontan größere Haustiere einfallen, die problemlos in einer Dachgeschosswohnung gehalten werden können.

Re Hörprobe

Sers Rainer!

*Obwohl deine Antwort auf den Leserbrief des Herrn Schenkling mir so manche Illusion bezüglich deiner übermenschlichen Fähigkeiten geraubt hat, konnte ich nicht umhin, mich nicht unerheblich erheitert zu fühlen. Jedoch färben eure Jedi-Kräfte anscheinend gelegentlich auf Leser ab, denn ich meine, das gesuchte Spiel könnte eigentlich nur **Lemmings** sein (obwohl bei **Lemmings** die Viecher beim Starten des Spiels IM Monitor geblieben sind)! Verneige mich demütig vor den Ober-Jedis der PCG-Redaktion.*

ANDREAS SCHULZ

Leider hat Herr Schenkeling seit Abdruck seines Schreibens in Ausgabe 2/02 (in diesem Brief wollte er von mir wissen, bei welchem Computerspiel „seltsame Viecher" immer „Wouuu" gerufen haben) bis heute nicht angerufen, um jenes Geräusch am Telefon vorzutragen, was ich persönlich echt bedauerlich finde. Jetzt, wo du es sagst, erscheint die Lösung wirklich einfach. Klar – **Lemmings**! Da du als Einziger darauf gekommen bist, stifte ich dir sogar einen Preis, wenn du mir deine Adresse mailst. Wie kommst du eigentlich darauf, ich oder sonst jemand hier hätte übermenschliche Kräfte? Niemand hat so etwas, obwohl mir da spontan der Darth Vader im Finanzamt einfällt, der meine Steuererklärung bearbeitet. Der keucht auch immer so komisch.

LOB

Hi Rossi!!!

Ist es, weil ihr mich mögt, oder warum bekam ich die 12er-Ausgabe der PC Games 13 Tage früher als verkündet? Dein Video vom Weihnachtsrossi ist super geworden! Aber ich muss bemerken, dass du einen „süßen" Akzent hast, wie meine Mutter behauptet.

WOLFGANG

Leute, die unser Heft im Voraus bezahlen, haben wir ganz besonders eng in unser Herz geschlossen. Wir standen im Dezember vor der Wahl, unsere Abonnenten ein wenig warten zu lassen, oder uns die Wochenenden um die Ohren zu schlagen sowie ein paar Dutzend Überstunden zu machen, damit ihr eure PC Games noch vor den Feiertagen in den Händen haltet. Natürlich haben wir uns für das Letztere entschieden. Dass ich einen Akzent habe, hat mir noch niemand gesagt. Da, wo ich herkomme, wird meine Aussprache als Hochdeutsch bezeichnet. Und das Wort „süß" fällt im Zusammenhang mit mir auch nur, wenn ein Sicherheitsabstand von mindestens vier Metern eingehalten werden kann.

IMPRESSUM

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

IHRE ANSPRECHPARTNER

Chefredaktion (V.i.S.d.P.)
Fragen, Anregungen, Kritik und Wünsche rund ums Heft:
chefredaktion@pcgames.de


Petra Maueröder [pm@pcgames.de] Strategie
Kennt alles, spielt vieles: Wo kleine Siedler große Schlachten schlagen oder sich GDI-Streitkräfte mit den Nod-Brüdern balgen, fühlt sich die Expertin für Strategisches und Taktisches am wohlsten.


Christian Müller [cm@pcgames.de] Action, Online
Will in allen 3D-Shootern eine Railgun und AWM als Standardwaffe, freut sich diebisch über jeden Online-Frag, chattet am liebsten im Quakenet mit den alten Clan-Kumpels und wäre gerne E-Sportler geworden.

Redaktion
Wenn Sie Fragen oder Anmerkungen zu einzelnen Artikeln haben, dann können Sie sich direkt an die jeweiligen Redakteure wenden:


Daniel Kreiss [dk@pcgames.de] Abenteuer, Action
Seit Jahren räumt er Britannia auf, verbessert sein Charisma und kennt jeden Baum an der Schwertküste mit Vornamen. Abenteurer Kreiss behauptet von sich, jedes Rededuell mit Piraten zu gewinnen.


Georg Valtin [gv@pcgames.de] Abenteuer, Sport
Unser Schorsch hat ein Herz, groß wie ein Basketball. Kein Wunder, dass er jeden anknurrt, der ihm die Testversion von **NBA Live** wegschnappen will – außer er wird durch gute Rollenspiele besänftigt.


Harald Wagner [hw@pcgames.de] Action, Simulation
Fühlt sich erst wohl, wenn ihm Raketen und Laser direkt vor der Nase herumfliegen, seine Männer eine feindliche Überzahl aus dem Hinterhalt überraschen und er mit seiner MG die Schlacht entscheidet.


Rüdiger Steidle [rs@pcgames.de] Strategie, Action
Unser Nachwuchs-Napoleon kennt Spiele, die andere nicht mal buchstabieren können. Der Hardcore-Stratege ist aber nicht betriebsblind, sondern fliegt mit Harald um die Wette oder ballert sich durch cs_italy.


Thomas Weiß [tw@pcgames.de] Abenteuer, Action
Verputzt Zergs zum Frühstück, schubst Terraner in tiefe Krater und röstet Protoss über dem Lagerfeuer. Wenn sich unser Rambo Thomas in **Unreal Tournament** ausgetobt hat, löst er mit der Maus Puzzles.


Jochen Gebauer [jg@pcgames.de] Abenteuer, Strategie
Ist so richtig glücklich, wenn er Helden erschaffen und Monster verhauen kann. Wenn das gerade einmal nicht möglich ist, baut er Siedlungen auf oder verschiebt Armeen rundenweise über das Schlachtfeld.


Rainer Rosshirt [rossi@pcgames.de] Leserbriefe
Der einzig wahre Yeti der Spieleszene existiert wirklich: Seit Anbeginn der PC Games hilft der Leserbriefonkel verzweifelten Lesern, erschreckt kleine Kinder und bringt den TÜV Bayern zur Verzweiflung.

FRAGEN UND ANREGUNGEN ZUR HEFT-CD/-DVD

Jürgen Melzer (Leitung) [cd@pcgames.de]
Redaktion CD: Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen

FRAGEN ZU HARDWARE-TESTS

Bernd Holtmann [hardware@pcgames.de]

FRAGEN ZU TESTCENTER UND BENCHMARKS

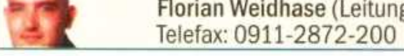
Sascha Pilling [technik@pcgames.de]

FRAGEN, ANREGUNGEN UND KRITIK RUND UM DIE PC-GAMES-WEBSITE

Stefan Bringewatt [sb@pcgames.de]

TIPPS&TRICKS-EINSENDUNGEN (KURZTIPPS, KOMPLETTLÖSUNGEN ETC.)

Florian Weidhase (Leitung) [tipps@pcgames.de]
Telefax: 0911-2872-200
Redaktion Tipps & Tricks: Stefan Weiß, Lars Theune



WWW.PCGAMES.DE
Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Leitung), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Robert Schulz, Tony von Biedenfeld

Textchef: Michael Ploog
Lektorat: Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Schötz, Claudia Brose
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Roland Gerhardt, Carola Giese, Gisela Müller, Florian Hannich
Titelgestaltung: Gisela Müller
Bildredaktion: Albert Kraus

VORSTAND
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

ANZEIGENKONTAKT
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 340
Fax: +49 - 911/28 72 241
E-Mail: info@computec.de
Web: www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung gesamt:
Thorsten Szameitat
(V.i.S.d.P.)

Anzeigenleitung:


Ina Willax
-346 (PC Games)


Wolfgang Menne
-144 (PCG Hardware)

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer, Anca Stef
(anca.stef@computec.de)

Es gelten die Mediadaten
Nr. 15 vom 01.10.2001

VERLAG
Computec Media AG,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Verlags- und Geschäftsleitung:
Rainer Kube
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung: Martin Closmann
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

ABONNEMENT
PC Games kostet im Abonnement mit CD-ROM oder DVD € 55,20
(Ausland € 68,40).
Zusätzlich mit Vollversion € 104,40
(Ausland € 117,60)

Kundenservice:
Computec Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882, Fax: -5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 64,20
PC Games DVD € 64,20
PC Games Plus € 116,40

DRUCK
heckel GmbH, ein Unternehmen der Schlott-Sebaldus-Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games CD
ISSN 0947-7810 VKZ B12782

PC Games Plus
ISSN 1432-248x VKZ B41783

PC Games Magazin
ISSN 0946-6304 VKZ B83361

PC Games DVD
ISSN 1616-6914 VKZ B50713

Fragen zum Abo (neues Abo, Änderungen von Adresse oder Bankverbindung, Umstellung von CD auf DVD etc.):
computec.abo@pvz.de

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:





Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Verbreitete Auflage 4. Quartal 2001
280.159 Exemplare

Ermittelte Reichweite
975.000 Leser

INSERENTEN

Und nun zur **Werbung ...**

Die Leser von PC Games verleihen Monat für Monat den ADward für die originellste Anzeige. Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete (siehe Seite 184).

Platz 1
Codemasters Operation Flashpoint Gold



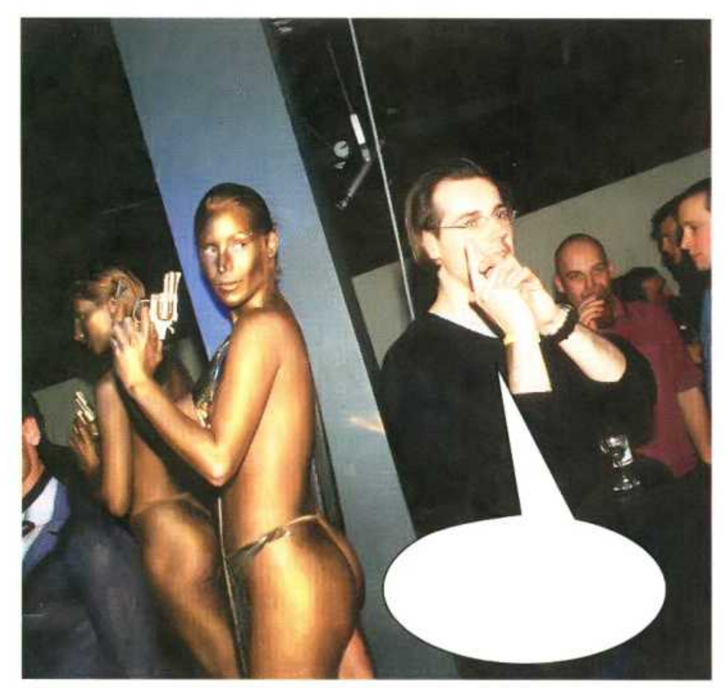
Haben Sie mit dieser Resonanz auf Ihre Anzeige gerechnet?
Marketing-Leiter Stephan Hilgenberg: „Wir freuen uns sehr darüber. Die **OF Gold**-Anzeige war die Verfeinerung der Anzeige des Originalspiels und damit vom Motiv her schon etabliert. Das Gold hat sie noch viel schöner gemacht und war in der Vorweihnachtszeit absolut passend. Wir wollten zum einen klarmachen, was dieses Spiel alles zu bieten hat, und zum anderen eine direkte und aggressive Ansprache mit Wiedererkennungswert erzeugen. Daher die Doppelseite. Ganz klar, dass die PC Games als Top-Magazin in diesem Sektor ein Muss in unseren Kampagnen darstellt."

Platz 2
Load a Game (D2 Vodafone)

Platz 3
Pool of Radiance 2 (Ubi Soft)

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats März?



GOLDFINGER Bernd Reinartz von Activision nimmt es für Soldier of Fortune 2 und seinen PR-Job sogar mit den Bond-Mädels auf.

Abstürze, Bluescreens, unerlaubte Schutzverletzungen – kaum ein Schnappschuss-Einsender, dem beim Anblick des Xbox-spielenden Bill Gates nicht solche Gedanken in den Sinn kamen. Dazu gehört auch Philipp Siegmann aus Langenhagen, der sich auf ein Spielepaket freuen darf. Herzlichen Glückwunsch! Wir freuen uns schon jetzt auf Ihre Einfälle zum neuesten Schnappschuss-Foto!

Anschrift: COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de
Website: www.pcgames.de

Teilnahmeschluss: 18. Februar 2002. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



UNSCHLAGBAR Bill Gates beim Schlagabtausch mit dem weltweit ersten Xbox-Käufer.

Am 06. März erscheint die PC Games 4/2002

Jedi Outcast

Bis zum Filmstart von **Star Wars: Episode 2** müssen Sie zum Glück nicht warten – **Jedi Outcast** mit **Q3**-Optik soll nach letzten Informationen tatsächlich noch im März im Handel starten. Wir polieren unser Laserschwert und fiebern dem Test entgegen. Sie auch?

Cultures 2

Schon der erste Teil punktete gleich in mehreren Disziplinen gegenüber den innovationsarmen Siedlern. Die Redaktion spielt **Cultures 2** schon jetzt intensiv und erklärt im Test die Unterschiede zur Aufbau-Konkurrenz.

Mafia

Fast jeder **Mafia**-Screenshot hätte das Zeug dazu, um in der Rubrik „Pixelpracht“ Furore zu machen. Dabei ist die schlichtweg atemberaubende Grafik nur ein Aspekt von **Mafia**, einem bislang einzigartigen Mix aus Third-Person-Shooter und Rennspiel. Eine ganze amerikanische Stadt im Stil der 30er-Jahre und mit einer Größe von mehreren Quadratkilometern haben die Entwickler von Illusion Softworks (**Hidden & Dangerous**) stilecht nachgebaut. Da stimmt jedes Detail. Bis hin zu den 60 Auto-Modellen, die Sie kapern und damit durch die Straßenschluchten donnern dürfen. So gelangen Sie ganz fix zu den Einsatzorten der 20 Missionen, in denen es richtig zur Sache geht. Denn Ihr Auftraggeber, ein mächtiger Mafia-Pate, hat jede Menge Aufträge für Sie: Da wird geschmuggelt, erpresst, sabotiert und überfallen –Spannung ist garantiert. Wir trauen Hauptdarsteller Tommy zu, in ähnliche Wertungssphären vorzustoßen wie Max.

Tipps & Tricks

Egal ob **Mafia**, **Civilization 3** oder **Cultures 2**: Unsere erfahrenen Tipps-Experten sagen, wo's langgeht. Und bei der Riesen-Auswahl an Cheats und Kurztipps ist bestimmt auch für Ihr aktuelles Lieblingsspiel so mancher nützliche Kniff dabei.

Anno 1503

Allenfalls die Hälfte aller neuen **Anno 1503**-Features ist bislang bekannt – sagen die Entwickler. Die restlichen 50 Prozent zu enthüllen, das hat sich die PC-Games-Crew für die nächste Ausgabe vorgenommen. Freuen Sie sich drauf!







Enzyklopädie der Spielewelt

PC Games enthüllt, was wirklich hinter gebräuchlichen Fachbegriffen steckt.

I

Inventar Fachterminus in Rollenspielen. Bezeichnet alles, was der Held mit sich führt. Setzt sich zusammen aus Zaubertränken (-> vgl „Mana"), Waffen, Nahrung u. Ä. Auch Schatztruhen, Einrichtungsgegenstände und Viehherden sind möglich. Grundsätzlich gilt: Keiner weiß, was von dem Plunder wirklich wichtig ist. Entsprechung im richtigen Leben: ein mittlerer Güterzug.

J

Joystick (sprich: Dschoistick) Zehn bis 20 Zentimeter langer Gegenstand, oft bis zu vier Zentimeter dick. Gelegentlich wird auch von größeren Exemplaren berichtet. Männer benutzen ihn, um stunden-, oft auch tagelang, daran herumzuspielen. Wörtliche Übersetzung: „Freuden-Stock": Nicht weniger zweideutig.

K

KI (Kurzform für „künstliche Intelligenz") Weit verbreitetes Märchen, ähnlich dem Coiffeur von Angela Merkel oder dem Ungeheuer von Loch Ness. Ideologische Grundlage: In einem PC-Spiel soll es so etwas Ähnliches wie Intelligenz der Computergegner geben. Theologische Grundlage: Der Glaube an etwas wie Intelligenz in Verbindung mit dem Computer. Faktisch liegen zahlreiche glaubhaftere Aussagen über die Existenz von „Nessie" vor.

L

LAN-Party (LAN = Local Area Network) Veranstaltung, bei der sich Menschen treffen. Dient zur Ausübung uralter Jagdrituale. „Treffen" ist in diesem Fall wörtlich zu verstehen! (-> siehe auch „Fraggen" und „Ego-Shooter") Wie es bei nomadisierenden Jägerstämmen üblich ist, wird das gesamte Hab und Gut (PC) ständig mitgeführt.



M

Mana (sprich: Mana) Vorkommen hauptsächlich in Fantasy-Spielen. Bezeichnung für eine Kraft, die den Helden befähigt, die unmöglichsten Dinge zu tun. Oft in Verbindung mit Zauberei und Magie gebraucht. Im richtigen Leben findet „Mana" sein Gegenstück im Alkohol, welcher scheinbar ähnliche Fähigkeiten zu verleihen im Stande ist. Ebenso unsinnig wie die Annahme, man könnte mit genug Mana wirklich zaubern.

N

Nickname (sprich: Niggnäim) Wird statt des eigenen Namens benutzt. Kommt eigentlich nur „online" (-> siehe Online) vor. Oft soll die Persönlichkeit (nomen est omen) damit umschrieben werden. Bisweilen ein Fall für den Psychologen (-> vgl „Minderwertigkeitskomplex, kompensierter" und „Größenwahn, gewaltiger"). Gelegentlich wird der Nickname nicht gewählt, sondern von anderen verliehen (-> vgl „Dau", „Lamer", „Looser")

O

Online (sprich: onlain) Ursprünglich die Bezeichnung, sich virtuell im Internet zu bewegen. Inzwischen jedoch weit mehr als eine reine Zustandsbeschreibung. Online ist ein Lebensgefühl. Notwendig, um sozial nicht abseits zu stehen. Zwingende Voraussetzung für Chat (-> vgl „Nickname"), Online-Spiele (vgl. „fraggen") und E-Mail (-> vgl „„Metallüberzug"). Das Gegenteil von Online ist Offline und umschreibt Einsamkeit, das soziale Aus, Einsiedlertum, Ruhe und Frieden.

P

Patch (sprich: Pätsch) Programm, welches dazu dient, die Fehler eines anderen Programms zu beseitigen. Man unterscheidet drei Arten. Häufigste Art: „Godot-Patch" (man wartet sich einen Wolf, bis er endlich kommt). Fast ebenso verbreitet: der sog. „Sommer-Patch" (tut so, als ob es ihn wirklich gäbe). Vereinzeltes Vorkommen auch des sog. „Olm-Patches", der genau das tut, was man von ihm erwartet (vgl. „KI") und wie sein Namensgeber, der Grottenolm, nahezu ausgestorben und sehr, sehr selten ist.

Noch mehr Fachbegriffe in der nächsten PC Games!

PC Games Intern: Urlaubsgrüße an die Redaktion

Liebe Kollegen,
In vier Stunden beginnt das neue Jahr – noch können wir fast gerade stehen, Stifte festhalten und sogar einigermaßen würdevoll aus der Wäsche gucken. Da dies aber bald und auf unbestimmte Zeit nicht mehr der Fall sein wird, wollen wir Euch lieber jetzt ein paar nette Wünsche für 2002 bestellen. Wie ihr seht, feiern wir Silvester auf den Spuren von „Der Pate". Leider konnten wir keine der anwesenden Damen überreden, mit aufs Foto zu rücken. Die Ladys tragen Federboas, lange Handschuhe, falsche Wimpern – sexy, traumhaft. Wir hoffen, ihr macht in ähnlich guter Stimmung Party!
Prost! Harald, Florian + Daniel (a.k.a. Die 3 Dons)

COMPUTEC
Redaktion
Dr.-Mack
90762



AKTION „URLAUBSGRÜSSE": Wir freuen uns über die Urlaubsgrüße unserer Leser. Schicken Sie die Postkarte oder Fotos einfach an die abgedruckte Adresse. Die originellsten Einsendungen veröffentlichen wir auf www.pcgames.de.